
6/93 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.8400/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 30,-
Die Nr.1
SPIELE BOUQUET
Ausblick: Die schönste Software der Londonmesse
AMIGA-MANIE
• Abandoned Places 2
• Body Blows
• Chuck Rock 2
• Desert Strike
• Sleepwalker
• Superfrog
Gefangen unter Schlangen
SERPENT ISLE
Im Test: Der Ultima 7-Nachfolger
Flotter Falke
STRIKE COMMANDER

TINY TOON Adventures

GAME BOY

Nintendo Entertainment System

NEU!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEU!

SEGA MEGA DRIVE

Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!



Screen: Sega Mega Drive

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

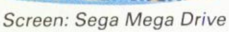


Screen: Sega Mega Drive

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."

KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß





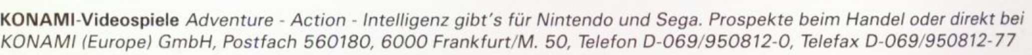
Screen: Sega Mega Drive



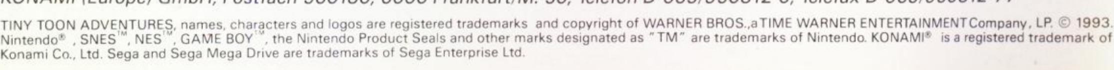




Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System



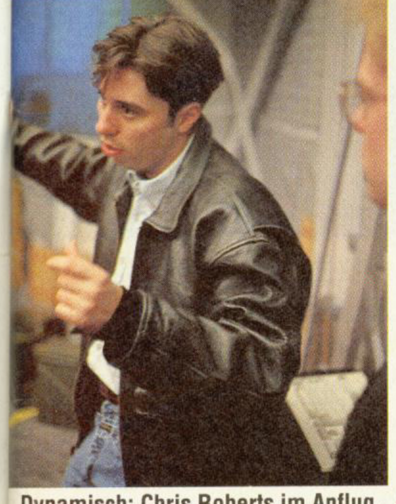
KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*





F&P 93/037 P1

intern



Dynamisch: Chris Roberts im Anflug.

Rückspiegel

Daß die POWER PLAY nicht nur von jugendlichen Computerspielern geschätzt wird, sondern auch andernorts mit großem Interesse gelesen wird, erfreut die Redaktion. Die Kollegen vom Hamburger Nachrichtenmagazin "Der Spiegel" zeigten sich von Knuts "Erotik-Schwerpunkt" dermaßen inspiriert, daß sie gleich einen ähnlich gearteten Artikel verfaßten und mit Zitaten von uns spickten. Was lernen wir daraus? Auch Rudolf Augstein liest POWER PLAY. Während sich Knut, dergestalt mit höheren journalistischen Weihen versehen auf seinen Lorbeeren ausruhte, bestiegen Sönke, Michael und Volker den nächsten Billigflieger nach London, um sich auf der "European Computer Trade Show", die nicht gerade berauschende Auswahl an neuer Spielesoftware anzusehen. Dort kam es dann zu einer denkwürdigen Zusammenkunft mit Richard Garriott und Chris Roberts am Electronic-Arts- Messestand. Sönke entwickelt seitdem ein kleines Hygieneproblem und weigert sich standhaft, den Händedruck der beiden Programmiergurus wieder abzuwaschen. Es blieb zum Glück nicht beim "shake hands". Nebenbei hatten wir ausgiebig Gelegenheit, den langerwarteten Strike Commander zu fliegen. – Mehr dazu in unserem ausführlichen Test.

Wer im allgemeinen Messetrubel unseren Kollegen von Duisburg vermißt, der sei beruhigt. Christian ist während der Umzugswirren irrtümlich mit verpackt worden und konnte sich erst nach einigen Mühen wieder aus dem Karton befreien. Zum Glück hielt sich der Schaden in Grenzen.

Ergriffen: Herr Steffen und Herr Hengst lauschen andächtig den Worten des Programmierers.

Einen sauberen Monat ohne Verpackungsprobleme wünscht Euer

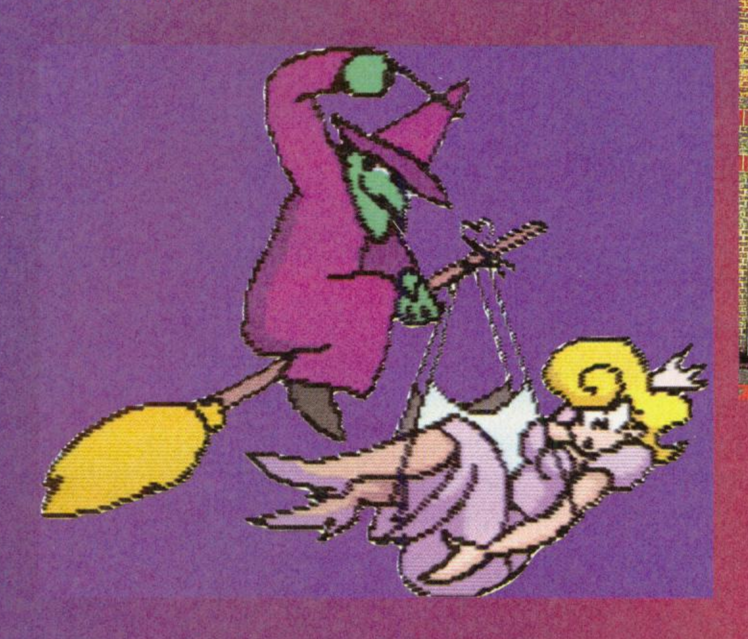
Power-Play-Team

Gestopft: Für Christian und seinen kleinen Game Boy wird der Büroraum schon reichen.



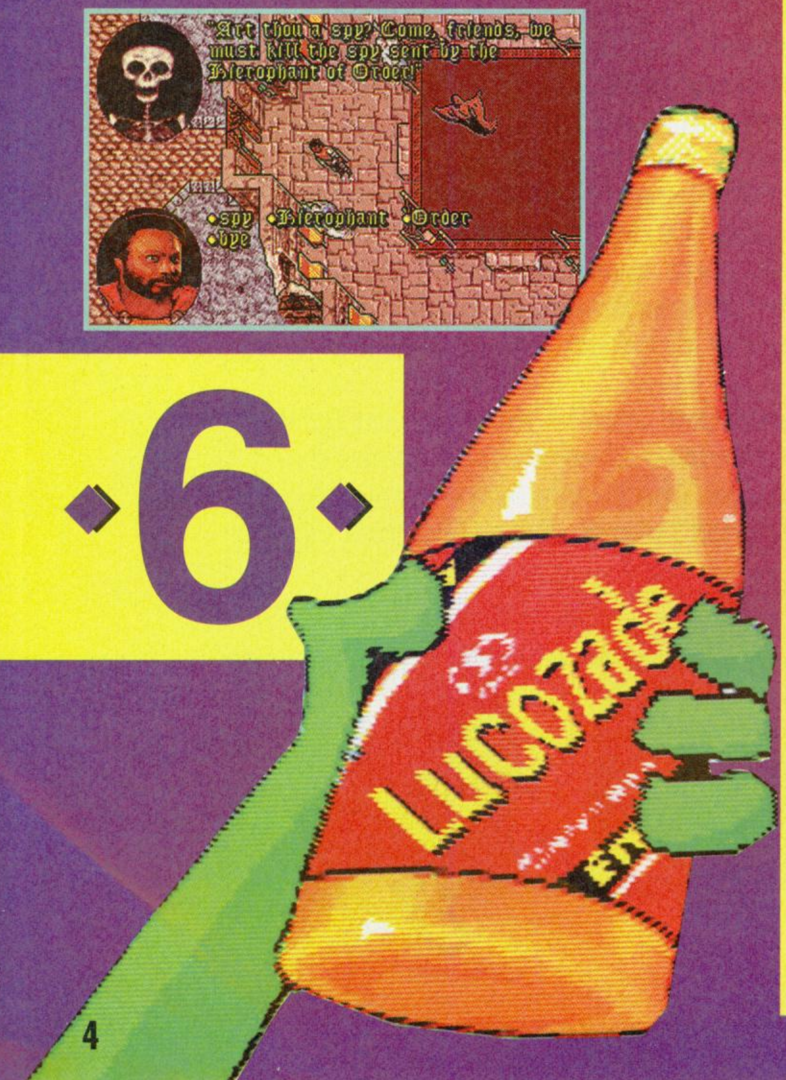
98

Fies: Eine Hexe entführt *Superfrogs* Freundin



40

Ohne British: *The Serpent Isle* versetzt den Avatar auf einen neuen Kontinent

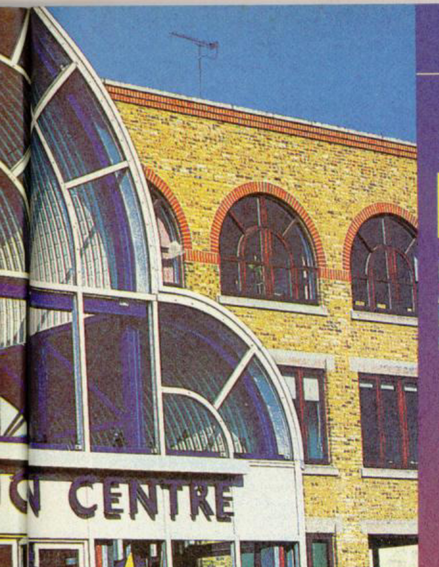


Aktuell

Unter der Lupe

Computerspiele-tests

Videospieletests







Rubriken

Power Tips


WELTNEUHEIT!
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
STARWING™
SUPER FX
In StarWing™ – dem ersten Super FX-Spiel – erlebst Du jetzt eine völlig neue 16-Bit Videospiel-Dimension, von der Du bisher nur geträumt hast: ● Superschnelle Action, noch größeren, vielfältigeren Spiel-Spaß. Dank Super FX-Chip. ● Mit deutschen Texten. ● Unglaublich intensive „Real Time" 3-D Action ● Superschnelles Texture Mapping ● Scaling und Rotation von Figuren, Objekten und Hintergründen. Nach allen Seiten! In 3 Dimensionen ● Lichtquellen-Schattierung und 3-D-Polygon-Animation ● Fantastischer Super Stereo-Sound mit natürlicher Sprache und unglaublichen Sound-Effects. ● Echte Interaktion ● Kein Extra-Zubehör erforderlich. Jetzt liegt die Zukunft eines ganzen Sonnensystems in Deiner Hand. Du bist mittendrin im Geschehen. Als Commander Fox McCloud erlebst Du mit Deinen Gefährten Slippy Toad, Peppy Hare und Falco Lombardi ein absolut faszinierendes Weltraum-Abenteuer.
Start frei für die 16-Bit Videospiel-Zukunft: Mit dem In Starwing. Nur für
brandneue Dimension der Super FX-Chip. Super Nintendo!™
SHIELD
Nintendo®
I WANT IT ALL!

DEIN START IN EINE VÖLLIG NEUE 16-BIT-VIDEOSPIEL-DIMENSION!

"MIT DEM BRANDNEUEN SUPER FX-CHIP"

SLIPPY

FALCO LOMBARDI

FOX McCLOUD

PEPPY HARE

SLIPPY TOAD

für eine Handvoll Pfund

Zweimal im Jahr ist London der Nabel der Spielewelt. Auf der Frühjahrsmesse zeigen die Spielehersteller die Softwareknüller der Saison. *POWER PLAY* war für Euch vor Ort.

Messebesuche sind eine anstrengende und kräftezehrende Angelegenheit. Die alljährliche Frühjahrsmesse im Londoner "Business Design Center" macht da keine Ausnahme. Wer im Halbstundentakt von Termin zu Termin hechelt, neue Spiele begutachtet und mit Softwaregrößen parliert, verspürt spätestens nach ein paar Stunden ein geradezu infernalisches Hungergefühl. Während die beiden alten Messehasen Volker und Michael der "kulinarischen" Verlockung einer britannischen Spezialität, der mikrowellenerhitzten "Nieren & Leberpastete" standhaft widerstehen konnten, wagte Sönke trotz einschlägiger Warnung, todesmutig den lukullischen Selbstversuch. Die Wirkung der glibbrigen Masse, die unser neuer Kollege tapfer vertilgte, ließ nicht lange auf sich warten: Sönkes Gesichtsfarbe wechselt vom frischen Roséteint zu einem erheblich weniger frischen Lindgrün.

So abwechslungsreich die neuen Farbschattierungen über Sönkes Gesicht huschten, so eintönig war die Softwareauswahl auf der diesjährigen ECTS-Show. Der Löwenanteil der in London vorgestellten "neuen" Programme, war für unsere messegestählten Kollegen ein alter Hut. Wurden doch die meisten Titel schon auf der Las Vegas-CES gezeigt und in unserem damaligen Messereport ausführlich besprochen (*POWER PLAY 4/93*). So zeigte Softwareguru Chris Roberts zum wiederholten Male *Strike Commander* (Test in dieser Ausgabe), Microprose wärmte den Las Vegas-Cocktail aus *Return of the Phantom* und *Chessmeister 5 Billion and One* noch einmal auf, Dynamix ließ die *Aces over Europe* von der Startbahn. Neben den schon bekannteren Spielenamen erblickte unser emsiges Messetrio nur noch vereinzelt eine



Putt...putt...putt: Das Osterhuhn hatte einen verfrühten Messeauftritt.



"Ich kam von oben und dann...Taktaktaktaka"...Chris Roberts berichtet schwungvoll von seinen *Strike Commander*-Einsätzen.

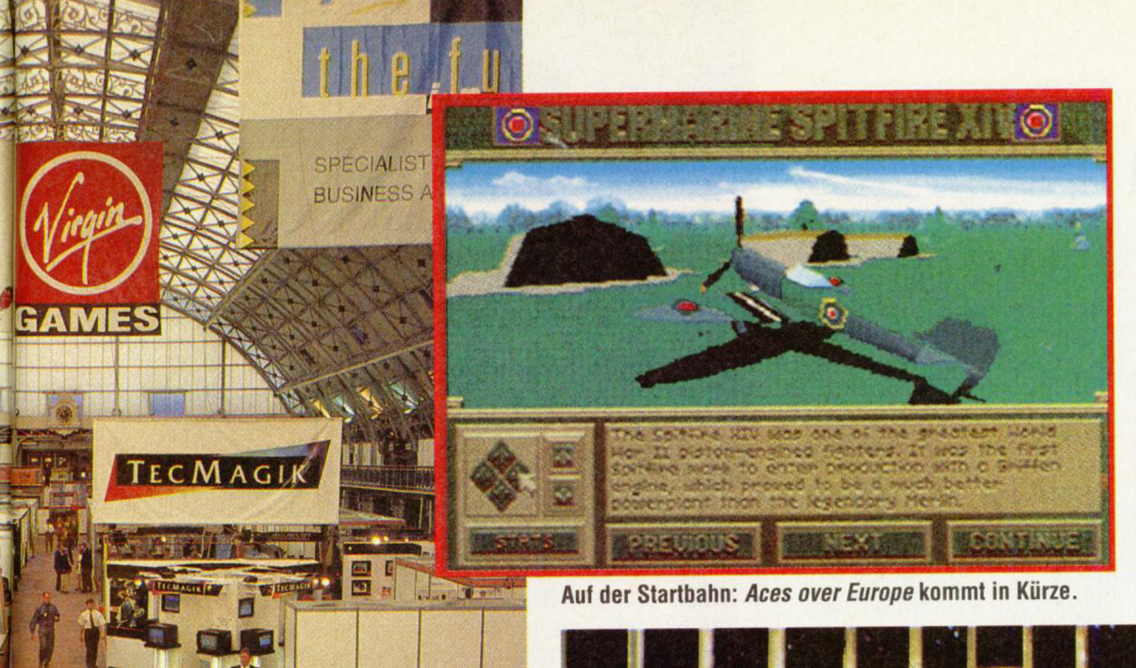
Sönke voller Tatendrang und noch vor dem Mittagsmahl



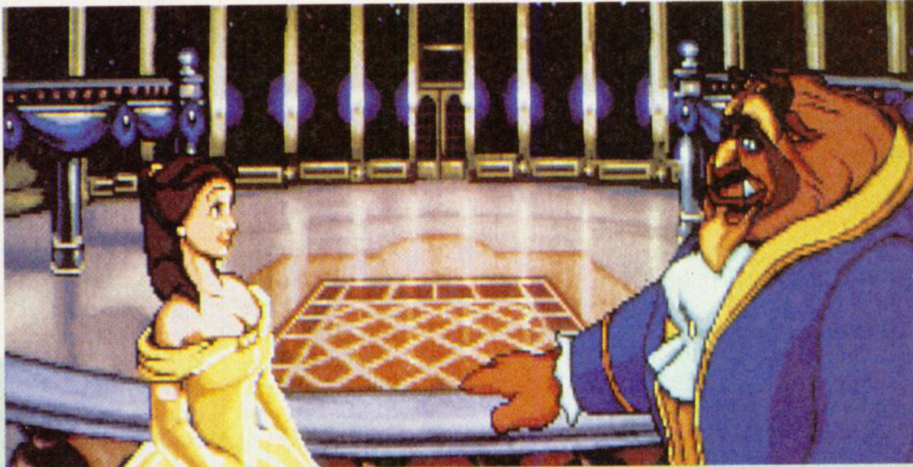
Jurie Horneman feilt an den letzten *Ambermoon*-Dungeons



Jerry Luttrell von Dynamix im Kreuzverhör der *POWER PLAY* und *VIDEO GAMES*-Redakteure



Auf der Startbahn: *Aces over Europe* kommt in Kürze.



Belle und das Biest treffen sich wieder im Ballsaal



Tom Watson hat gut lachen: *Chaos Engine* stürmt die Charts.

echte Softwareperle. In unserem Messebericht findet Ihr die interessantesten Newcomer, fein säuberlich nach Alphabet sortiert. *mh/js*

Aces over Europe

Eines der momentan rührigsten Softwarehäuser ist zweifelsohne die Sierra-Tochter "Dynamix". Neben dem schon bekannten 3-D-Rollenspiel *Betrayal of Crondor*, zeigten die amerikanischen Spieleprofis den *Aces of the Pacific*-Nachfolger *Aces over Europe*. Nach bewährtem Simulationsstrickmuster brettert Ihr wahlweise auf der Seite der Alliierten oder der Luftwaffe durch den 3-D-Himmel. Vor allem in Sachen Grafik legten die Programmierer aus Oregon nochmals einen Zahn zu. Besitzer einer entsprechenden VGA-Karte und einem besonders megahertzstarken PC dürfen sich an spezieller hochauflösender 3-D-Bilderpracht erfreuen. Otto-Normal-Piloten knattern im Normal-Modus von 320 mal 200 Punkten über Europa. Michael ließ sich nicht zweimal zu einem Probeflug überreden. Nur unter heftigem Gezeter schafften es Sönke und Volker, zwei Stunden später Michael vom Joystick ("Nur noch diese eine Mission...") wegzureißen. Mehr über Dynamix neuste Simulation findet Ihr in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*.

Alien Breed 2

Die englischen Programmierer aus Leidenschaft von Team 17 (Entwicklungsleiter Martyn Brown: "Wir lieben es zu programmieren und verdienen Geld dabei – was will man mehr?") präsentierten erste Bilder zum *Alien Breed*-Nachfolger. Ein kleiner Amiga-Trend bestätigte sich auch hier: Viele Spiele erscheinen zuerst für den Amiga 1200, Versionen für die konventionellen 8-MHz-Amigas gibt's erst Monate später oder schlimmstenfalls gar nicht. Auch die Macher von *Alien Breed 2* bevorzugen die neue Maschine: Der Nachfolger soll die Farbfähigkeiten des A1200 voll ausnutzen und schneller und größer als der erste Teil werden. – Vom bewährten Spielprinzip will Team 17 zur Beruhigung aller Fans nicht abrücken. *Alien Breed 2* ist ab Oktober für den 1200er in den Geschäften – Versionen für "normale" Amigas und PCs kommen einen Monat später.

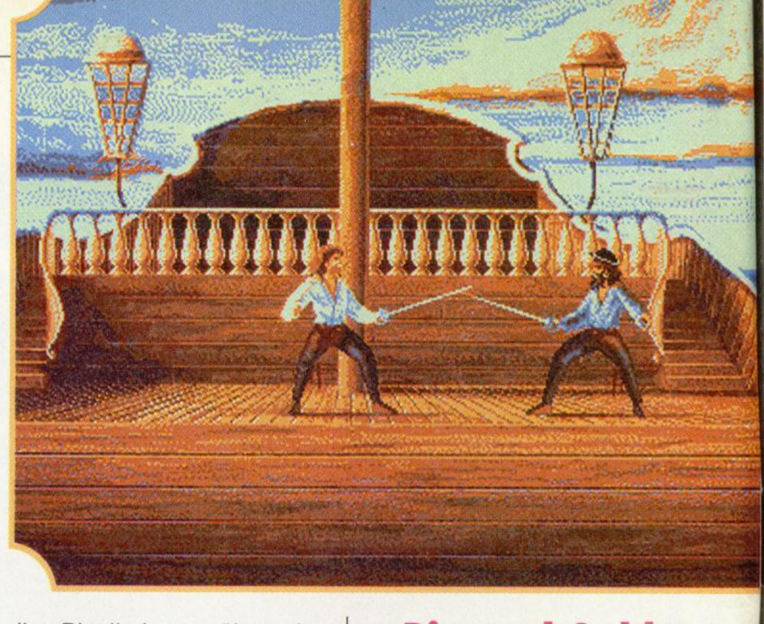
Beastball

Als Michael und Sönke am Millennium-Stand zu einem zünftigen Beastball-Duell eingeladen wurden, war's mit der trauten Messeseligkeit vorbei. – Unerbittliche Kampfszenen beherrschten von nun an das Bild und ließen bei Zuschauer Volker den Angstschweiß gleich literweise von der Stirn plätschern. Millennium hat das American-Football-Grundkonzept konsequent weiterentwickelt. – Die Monsterspieler hindern sich nicht mehr durch Ellenbogenchecks am Vorankommen, sondern stechen sich mit Stahlbolzen gegenseitig ab. Sportspiel- und Splatterfreunde dürfen das actionreiche *Beastball* auf den Weihnachtswunschzettel setzen: Die Veröffentlichung für Amiga 1200 und PC ist erst im November geplant.

Beauty and the Beast

Einen besonders dicken Spielefisch zog sich das französische Softwarehaus Infogrames an Land. Die Softwareabteilung der Disney-Studios fummelt gerade die letzten Feinheiten des Computerprogramms zum Erfolgsfilm *Beauty and the Beast* zusammen, das hier in Europa bei Infogrames erscheinen wird.





Alle Helden (und Bösewichter), die aus dem Zeichentrickfilm einen cineastischen Leckerbissen machten, findet der Märchenfan auch im Spiel wieder. Belle, die Schönheit, hat ebenso ihren Softwareauftritt wie das haarige Biest und der gemeine Gaston. Das Spiel selbst soll in fünf Abschnitte unterteilt werden. In den unterschiedlichen Teilen müßt Ihr verschiedene Geschicklichkeitsaufgaben erfüllen, die alle dem Filmvorbild nachempfunden sind.

James Pond 3

In der Nähe des Millennium-Standes war Vorsicht geboten: James Pond höchstpersönlich hantierte mit seiner Laserkanone herum und machte auf sein neustes Abenteuer aufmerksam. In *James Pond 3: Operation StarFI5H* muß sich der Geheimagent durch mehr als 100 verschiedene Sektionen kämpfen, um das Verschwinden einer Space Shuttle nebst supergeheimen Verteidigungssatelliten aufzuklären. Bei einem ersten Probespiel beeindruckte neben der niedlichen Grafik vor allem die pfeilschnelle Geschwindigkeit, mit der Pond durch die Level fegte. Auch der Zweispielermodus erinnert an Segas *Sonic 2*: Ponds kleiner Freund Finnius Frosch darf gleichzeitig von einem anderen Spieler gelenkt werden. Bis September haben Pond und Finnius allerdings noch Schonzeit, erst dann werden die Flossen gewetzt. Zuerst auf Amiga 1200 und Mega Drive, später folgen Versionen für das Super Nintendo und eventuell das Mega-CD.

Metamorphosis

Außer um den Fischagenten Pond drehte sich bei Millennium alles um eine Kugel. Bei einem Experiment mit der Erfindung seines Onkels ist Bob zu einem roten Ball mutiert. – Und es kommt noch besser: Die Verwandlungsmaschine fällt einem Blitzschlag zum Opfer und zerspringt in tausend Teile. Wenn Bob nicht auf immer und ewig durchs Leben rollen will, sollte er schleunigst die verstreuten Einzelteile der Maschine suchen und bei seinem Onkel abliefern. Bob kann sich zwar nicht in einem Menschen verwandeln, aber in verschiedene Kugeln: Ob Gummiball, Kanonenkugel oder Wolke – er hat für jedes Problem das richtige "Outfit". Allerdings sind die möglichen Verwandlungen pro Level begrenzt. Denkfreudige Geschicklichkeitsfans mit einem Amiga oder PC werden im Spätsommer mit *Metamorphosis* beglückt. Eine spezielle 1200er Version folgt auf dem Fuß, Konsolenumsetzungen sind geplant.

Metaltech

Eines der beiden Geheimprojekte der dynamischen Softwarecrew aus Oregon ist *Metaltech*. In diesem Spiel dreht sich alles um gigantische Kampfroboter, die sich auf den Schlachtfeldern der Zukunft heiße Duelle liefern – *Battle-Mech* läßt grüßen. Dynamix bedient sich bei der Programmierung nicht nur der herkömmlichen aus Spielen wie *Aces of the Pacific* bekannten 3-D-Technik, sondern ist gerade dabei, ein komplett neues Grafiksystem zu entwickeln. Die bereits fertige, minutenlange Introsequenz in der eine Handvoll Kampfmaschinen über ein Trümmerfeld à la *Terminator* stapften, ließ schon jetzt auf ein besonderes Softwareereignis hoffen. Da sich *Metaltech* noch in einem sehr frühen Stadium befindet, werden wir uns bis zum Frühjahr 1994 gedulden müssen, ehe die Pixelkolosse über den Monitor marschieren. Mehr Informationen über *Metaltech* und ein Interview mit den Programmierern findet Ihr in einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY*.



Overdrive

Team 17 hat bereits auf der letzten Frühlings-ECTS ein Autorennen aus der Vogelperspektive angekündigt. – Nachdem zwischenzeitlich das Programmierteam gewechselt hat, kommt das Spektakel im Sommer unter dem Namen *Overdrive* in die Regale der Softwarehändler. Zwei Features sollen die Rennspielkonkurrenz in den Graben drängen: Rasend schnelle 50-Hz-Grafik und eine Link-Option, die fetzige Head-To-Head-Duelle über Nullmodemkabel zwischen zwei motorbegeisterten Amiga-Besitzern erlaubt. Außerdem darf unter fünf verschiedenen Autos (unter anderem Buggy, Geländewagen und Formel-1-Flitzer) und fünf Austragungsorten gewählt werden.



Rund und Rot: Die Metamorphosis-Kugel Bob rollt durch die Landschaft.

Pirates! Gold

Darauf hat die Spielewelt schon seit zwei Jahren gewartet. Der Klassiker *Pirates* erfährt in der *Gold*-Version, die zuerst für PC und für Mega Drive erscheint, seine Wiederauflage. Am Spielprinzip des Klassikers soll sich nur wenig verändern. Der Schwerpunkt bei der Reaktivierung des Oldies liegt bei den aufgebohrten Grafiken – es wird Super-VGA unterstüzt – und neuem Soundtrack. Hobby-Korsar Michael ließ es sich nicht nehmen und zückte am Bildschirm den digitalen Säbel, enterte gegnerische Segelschiffe, plünderte friedliche Küstenstädte und versenkte ganze Feindflottillen. Die Vorabversion machte schon jetzt einen exquisiten Eindruck. Mehr über *Pirates! Gold* erfahrt Ihr in einem ausführlichen Bericht in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*.

Rags to Riches

Die große Schar der deutschen Wirtschaftsspiele bekommt vielversprechende Konkurrenz aus Amerika: Die Spieleprofis von Interplay schicken nach dem Motto "Gier ist gut" in *Rags to Riches* die bedrohte Spezies Yuppie ins Gerangel um Statussymbole und harte Dollars. Erfolgreiche Spieler arbeiten sich an die Spitze einer angesehenen Brokerfirma, reisen um die Welt, riskieren Insider-Geschäfte und tricksen die Börsenaufsichtsbehörde aus. Neben drei Schwierigkeitsgraden kann man auch den Zeitabschnitt wählen: Rezession oder Boom – *Rags to Riches* hält sich an die Historie. Besonders verheißungsvoll war die tolle Grafik: Schicke Bilder und Animationen in Super-VGA dürften auch eingeschworene Aktienabstinenzler vor den PC-Monitor locken.



Ein Klassiker kommt wieder: *Pirates! Gold* legt demnächst an dieser Küste an.

Rebel Assault

Star Wars-Fans, die dem bösen Imperium wieder auf den Pelz rücken wollen, heizen in *Rebel Assault* die Turbolaser wieder an. Als reinrassiges CD-Spiel geplant, ballern PC-Besitzer in dem Actionprogramm auf TIE-Fighter. Besonders schnelle 3-D-Grafik und tonnenweise CD-Sound nutzen die technischen Möglichkeiten der Kombination aus fixem PC und CD-ROM voll aus. Vor Weihnachten werden die Laser jedoch kühl bleiben müssen. Erst zum Fest steigen wagemutige Heim-Skywalkers in den Sitz ihres Raumjägers.



Schnell und schön: *Rebel Assault* holt das Letzte aus dem PC heraus.



Da freut sich die Kapitalistenseele: Rags to Riches von Interplay versetzt den Spieler in die Position eines skrupelosen Brokers.

Return to the Lost World

Besonders aufwendige Spieleproduktionen werden immer häufiger. Ohne tonnenweise Grafiken und bombastische Musikstücke kommt moderne Software kaum noch aus. *Return to the Lost Worlds* von Mirage macht hier keine Ausnahme. Für das Grafikadventure mietete Mirage kurzerhand ein Fernsehstudio und engagierte 20 Schauspieler. Das Resultat: Insgesamt soll *Return to the Lost Worlds* über eine Stunde digitalisierter Filmanimationen bieten. Geplant ist nur eine PC-Version auf CD, die wahrscheinlich zum Beginn des nächsten Jahres erscheinen wird.

Rise of the Robot

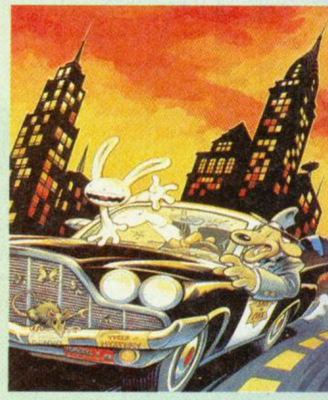
Stählerne Giganten sind derzeit Mega-In. Derweil Dynamix an *Metaltech* bastelt, schrauben Mirage-Programmierer ebenfalls an einem Roboterspiel. *Rise of the Robot*, von dem auf der ECTS erste Grafikstudien zu sehen waren, wird das erste Mirage-Spiel sein, das nicht mehr auf Disketten, sondern auf CD-ROM erscheint. Besonderen Wert legen die Designer um das ehemalige Mitglied der "Bitmap Brothers", Sean Griffiths, auf die Präsentation der Roboter.



Hochauflösende Grafiken, aufwendige Ray-Tracing-Effekte und komplexe Animationsphasen sollen auf die CD gequetscht werden. Voraussichtliches Erscheinungsdatum für das Spiel: Ende 1993.

Sam & Max Hit the Road

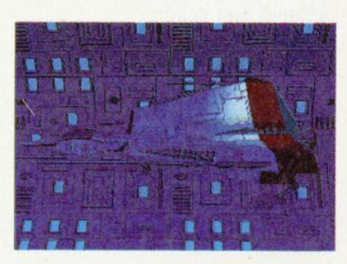
Die Lucasarts-Programmierer sind dieser Tage besonders fleißig. Comicfans, die die (zumindest in den USA) sehr populären Zeichentrickabenteuer von *Sam & Max* verschlungen haben, dürfen sich auf ein Grafikadventure mit den "tierischen" Helden freuen. Der Auftrag der beiden Figuren: Einen vermißten "Bigfoot" (die US-Version des sagenhaften Yetis) wiederzufinden. Der zeichnerische Schöpfer des animalischen Krimiduos ist Steve Purcell, der auch für das Adventure die Grafiken malt. In *Sam & Max Hit the Road* wird's zudem eine neue Benutzerführung mit speziellen Icons geben.



Vom Comic zum Spiel: *Sam & Max* flimmern demnächst über Eure Monitore.

Starlord

Bei dem Namen *Starlord* läuft alten Strategiehasen das Wasser im Munde zusammen. Schon vor ein paar Jahren gab es ein gleichnamiges Taktikprogramm, das in kürzester Zeit bei Kennern zum Kultobjekt avancierte. Die Neuversion von *Starlord* präsentiert sich, dem modernen technischen Standard entsprechend, im farbenfrohen VGA-Gewand. Die komplexe 3-D-Mixtur aus einem Wirtschaftshauch *Elite*, einer Actionprise *Wing Commander* und dem taktischen Tiefgang eines *Empire Deluxe* wird wahrscheinlich nur für PCs erscheinen. Wie *Subwars* wird *Starlord* voraussichtlich um die Weihnachtszeit in den Läden sein.





Ein Klassiker kehrt wieder: *Starlord* erscheint noch in diesem Jahr.

Seawolf

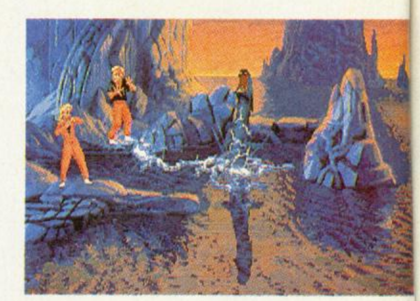
Keine Messe ohne Geheimnise. Auf der diesjährigen ECTS-Show brodelten dann auch verschiedene Gerüchte um kommende Softwareknaller: So schlummerten beispielsweis auf dem Messe-PC von Dynamix ein paar besonders heiße Spieleperlen, die PR-Manager Jerry Luttrell nur hinter verschlossenen Türen zeigte.

Seawolf heißt die neue U-Boot-Simulation von Dynamix, die selbst dem Klassiker *Silent Service* das Fürchten lehren könnte. Die ersten Animationssequenzen und Bilder des Programms sahen mehr als vielversprechend aus. Wie bei den Flugsimulationen aus gleichem Hause, wird die Spielumgebung in 3-D-Grafik zu sehen sein. Per Mausklick wechselt Ihr auf die verschiedenen Kommandoposten des U-Bootes. Einsteiger greifen auf unterschiedliche Trainingsmissionen zurück, Fortgeschrittene versuchen sich an fertigen Solo-Missionen oder pflügen im Campaign-Modus durch die Wellenberge des Atlantiks.

Bevor Ihr in den nächsten Softwareladen rennt, um eine Vorbestellung aufzugeben: *Seawolf* wird nicht vor Ende des Jahres in See stechen.

Subwars 2050

Während auf dem offiziellen Messestand von Microprose nur Altbekanntes lief, wurden im geheimen Kämmerlein zwei heiße Neuheiten präsentiert. Eines der beiden Spiele – *Subwars 2050* – entführt Euch auf den Meeresboden. An Bord eines futuristischen U-Bootes macht Ihr Jagd auf miese Unterwasserbösewichter. Grafisch soll bei *Subwars 2050* die Post abgehen. Die Vorversion beeindruckte jedenfalls schon jetzt durch gehaltvolle 3-D-Grafik und zahlreiche Spezialeffekte. Leider wird das U-Boot-Spektakel nur auf der passenden Nobelhardware zum spannenden Spieleereignis laufen. Die Wellenflut kommt erst ab einem 386er so richtig in Wallung. Bevor Ihr mit *Subwars 2050* den Meeresboden unsicher machen könnt, werden jedoch noch einige Monate ins Land gehen. Weihnachten ist das anvisierte Datum für die PC-Version. Ebenfalls in der Pipeline ist eine CD-ROM-Fassung, die etwas später erscheinen soll.



Brian Moriarty arbeitet derzeit noch am neuen Lucasarts-Adventure *The Dig*

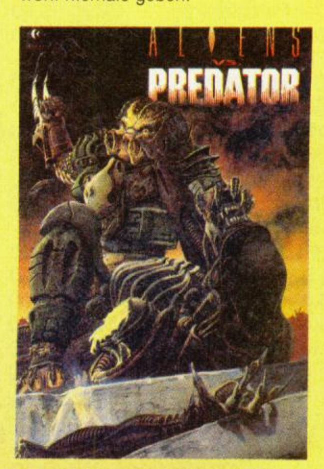
The Dig

Star Adventuredesigner Brian Moriarty, vor allem durch seine spritzigen Infocom-Spiele bekannt, kehrt wieder zurück. Neustes Werk des Puzzlekünstlers ist das Lucasarts-Abenteuer *The Dig*. Voraussichtlich im Herbst diesen Jahres steuert Ihr Eure Helden durch das futuristische Rätselszenario. Schauplatz der Handlung ist ein ferner Planet, auf dem es vor Gefahren, gemeinen Rätselnüssen und miesen Aliens nur so wimmelt. Allerdings dürfen sich nur PC-

Jeder gegen Jeden

Der Trend zu Spieleumsetzungen berühmter Filmvorbilder hält ungebrochen an. Mittlerweile hat sich eine weitere Abart des Lizenzgerangels ihren Weg in die Spielewelt gebahnt: Das "Versus"-Konzept. So werden statt nur einer vielversprechenden Filmlizenz gleich derer zwei in einem Spiel verbraten. Im Regelfall duellieren sich zwei Filmfiguren auf der Mattscheibe. Vorreiter in Sachen "Kampf der Filmgiganten" ist das Super-Nintendo-Modul *Alien versus Predator*, in dem sich die beiden ekligsten Außerirdischen der letzten zehn Jahre gegenseitig das Leben schwer machen. Weitere Titel stehen schon jetzt auf dem Stundenplan der Programmierer. In Vorbereitung ist zur Zeit die Cartridge *Robocop vs. Terminator*. Ebenfalls denkbar sind Lizenzkombinationen, die schon in populären Comic-Heften der Firma "Dark Horse" bildhaft umgesetzt worden sind, wie beispielsweise *Batman vs. Predator*. Der Kombinationsvielfalt sind wohl keine Grenzen gesetzt, kritische Spötter erwarten schon Spiele nach dem Muster *Batman & Robocop gegen Alien & Predator*. Auf **eine** Kombinationsschlacht bekannter Helden werden wir jedoch vergebens warten müssen: Ein *Sonic vs. Mario* wird's wohl niemals geben.





Vom Comic-Heftduell der Filmlizenzen zum passenden Videospiel: *Alien vs. Predator* und *Robocop vs. Terminator*.

Besitzer an *The Dig* versuchen. Eine Amiga-Version ist (tatsächlich) laut Lucasarts diesmal definitiv nicht geplant.



***Legend of Kyrandia* kommt jetzt für CD-ROM**

Kummerkasten

Einer der sichersten Messekandidaten sollte der Kultnachfolger zum Oldie *Elite* sein. Immerhin wartet die Spielewelt schon seit drei Jahren auf die Neuauflage des Klassikers. So stolperten unsere drei rasenden Reporter voller Tatendrang und mit leuchtenden Augen an einer riesigen *Elite 2*-Reklametafel vorbei, auf den Messestand der Firma Konami zu. Mit einem gierigen hingehauchten "Gebt uns *Elite 2*!", belagerte unser Trio die zuständige Pressedame Pamela Griffiths. Aber selbst zarte amouröse Eroberungsversuche (Sönke: "Wollen sie mit mir essen gehen?") und weniger zarte zur Schaustellung finsterster Grimassen (Michael: "Grmmbl!") entlockten Pamela kein Testmuster. Leicht genervt, "Ich kann's nicht mehr hören...Alle fragen nach *Elite 2*...argghhh!", rückte Pamela mit der Wahrheit über *Elite 2* heraus. *Elite 2*, obschon nahezu fertig, wird erst im Herbst diesen Jahres erscheinen. Der Grund für die weitere Verzögerung: *Elite*-Schöpfer David Braben heiratet dieser Tage und verbringt seine Flitterwochen fern jeglicher Computer. Hiermit gratulieren wir dem Brautpaar ganz herzlich und wünschen einen geruhsamen Urlaub...

CD im Aufwind

Die Weichen für den Aufbruch in ein neues Spielezeitalter sind gesetzt. Die CD als Speichermedium der Zukunft hat sich endgültig in der Spieleindustrie einen festen Platz erobert. Ob bei Softwareriesen wie Sierra Online oder kleineren Firmen wie Millennium wird an CD-Umsetzungen älterer Spiele und CD-Neuentwicklungen gewerkelt. Das Mehr an Speicherplatz wird von den Programmierern vor allem für aufgepeppte Akustik genutzt. Sprachausgabe und konzertreife Musikstücke sind bei CD-Neuerscheinungen der Regelfall. Leider wird in den meisten Fällen nur englische Sprachausgabe geboten. Die deutschen Versionen der CD-Spiele (wie beispielsweise bei Westwoods *Legend of Kyrandia*) bieten zur Zeit "nur" übersetzte Untertitel.

Ebenfalls auf dem Sprung ist Philips mit dem CDI, das auf der ECTS nochmals präsentiert wurde. Besonders interessant im CDI-Dschungel sind zwei Actionspiele mit dem Nintendo-Helden **Link** als Hauptdarsteller.



Mittagspause: Die Pastete des Grauens schlägt erbarmungslos zu.



LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS

Der Name bürgt für Qualität – die Westwood Studios stampfen einen Superhit nach dem anderen aus dem Boden: *POWER PLAY* durfte an den ersten Kerkerlüftchen von *Lands of Lore: The Throne of Chaos* schnuppern.

Land of Lore wird Adventure- und Rollenspieelemente verwischen

Las Vegas ist das Eldorado der Spieler: Daß die süffige Spielhallenatmospähre aufs Gemüt schlägt, spürten auch *POWER PLAY*-Redakteure schon am eigenen Leib. Wer gar sein ganzes Leben mit Slot-Machines und Roulette-Tischen teilte, muß einfach zum Spieleprogrammierer ge-boren sein. So geschehen bei Chefprogrammierer und Spieldesigner Michael Legg. Es ist also nicht weiter verwunderlich, daß sich die am Rand von Las Vegas beheimateten Westwood Studios schneller als der Schall zu einer führenden Spiele-Company mauserten. Doch aller Anfang ist schwer, auch das Westwood-Team hatte seine Startprobleme. Erfolgstitel wie *Summer Games*, die ersten beiden *Eye of the Beholder* Teile oder *Battle Tech* waren zwar in aller Munde, erschienen aber unter anderen Firmennamen. Klammheimlich heimsten sich Epyx oder SSI die Lorberen für die grafisch und spielerisch beeindruckenden Programme ein. Als die Westwood-Programmierer es schließlich satthatten, für andere Glanz und Gloria einzufahren, kam ihnen der Zufall zur Hilfe. Als Mediengigant Virgin den Fuß in die Computerspielecke bekommen wollte, kamen die Westwood-Programmierer gerade recht. Seitdem entwikkelt Westwood unter der Schirmherrschaft des Medienriesen Virgin unter eigenem Namen. Spätestens nach dem durchschlagenden Erfolg von *The Legend of Kyrandia* sind die Westwood-Jungs in aller Munde. Für Westwood kein Grund, sich auf die faule Haut zu legen, nach *Kyrandia* machte man sich stracks an einen zweiten Teil des Jester-Abenteuers, einen Nachfolger des Strategiehits *Dune*, und an die aufgebohrten CD-ROM-Umsetzungen von *Dune* und *Legend of Kyrandia*. Also volles Programm in Vegas, doch anscheinend bricht jetzt bei Westwood die totale Programmierwut aus:

Als Independend-Label aus den Kerkern aufgestiegen – findet man als führende Software-Company in die Kerker zurück. Mit



den *Eye of the Beholder*-Erfahrungen in der Tasche packt Westwood ein neues Rollenspiel an: *Lands of Lore: The Throne of Chaos.* Das neue Rollenpiel wird kein einfaches *Beholder*-Anhängsel, sondern ein Rollenspiel der neuesten Westwood-Generation. Dabei sollen nicht nur Rollenspielfreaks leuchtende Augen bekommen, sondern auch langjährige Adventurefans in das Rollenspielmetier herüber gezogen werden. Deshalb nimmt *Lands of Lore: The Throne of Chaos* keine Rücksicht auf eingefleischte Rollenspieldefinitionen. Damit sich im Land der Lehre Rollenspieler und Adventurefreaks die Hand geben, wurde ein völlig neues Rollenspielkonzept auf die Beine gestellt. Eine abenteuerliche Story mit klassischen Rollenspielproblemen, Zwischensequenzen im feinsten Adventurestil und ein überarbeitetes Partysystem soll *Lands of Lore* zu einem neuen Spielerlebnis emporheben. Das schon aus den *Beholder*-Schlachten bekannte Kampfsystem wurde ebenfalls einer Runderneuerung unterzogen. Dem für jeden ehrlichen Adventurefreak oft verhängnisvollen Zaubersystem wurde der mystische Charakter entzogen. Mehr als 20 Megabyte komprimierter Grafik und Spezialeffekte warten auf ihre Entdeckung. Westwoods Tontechniker sampelten, was das Zeug hielt: Vom klirrenden Metall bis zum Schmatz auf die blaublütige Prinzessinnenwange fand das Mikrofon keine Ruhe. Dabei fing alles so harmlos an: Das Volk eines längst vergessenen und weit entfernten Landes lebte in trauter Eintracht mit Natur und den geliebten Nachbarn. Wie immer brachten sie ihre Schafe auf die Weide, stillten ihre Kinder oder lebten einfach in den Tag. Bis eines Tages die schwarze Armee die Sonne am Himmel verdunkelte und einen schrecklichen Krieg begann. Dem netten Volk blieb nichts weiter übrig als seine Pflugscharen zu Schwertern zu schmieden und der schwarzen Armee Paroli zu bieten. Doch dies war leicher gedacht als getan, denn die schwarze Armee führte einen unerbittlichen Krieg und ließ kein Schaf ruhig auf der Weide mümmeln. So kämpfte das Volk des Landes gegen die schwarze Armee und über Generationen tobte die unerbittliche Schlacht zwischen Gut und Böse. Doch es sollte noch schlimmer kommen. – An einer hartumkämpften Front in der Nähe des kleinen Königreichs Gladstone tauchte die verruchte Zauberin Scotia auf. König Richard argwöhnt Schreckliches und setzt einen seiner fähigsten Spione auf die Zauberin an. King Richards Magengrummeln war nicht umsonst: In den verwunschenen Ruinen der Urbish Minen sucht Scotia nach der Nether Mask, einem Ring mit gigantischen Fähigkeiten. Der Ring könnte den Ausgang des Kriegs entscheidend beeinflußen. König Richard kann sich nur den Bart raufen, jeder einzelne Mann seiner Armee kämpft gegen die schwarze Armee. Seine letzte Chance ist ein Fremder, Ihr… *cd*

King Richard kriegt graue Haare: Das Hexenweib Scotia wird bald den Ring gefunden haben.

Oben: Lands of Lore hat die schönsten Kerker der Rollenspielsaison

Unten: Da hilft auch kein Lifting, Scotia hat ihre besten Tage schon hinter sich

Westwoods Grafiker sind am schwitzen - Zwanzig fette Megabyte lauern in Grafik und Animationen

FOREVER ZORK

Klicken statt schreiben: Ohne Icon-Arbeit läuft nichts.

Der Kult geht weiter: Eine der ältesten und langlebigsten Adventure-Serien feiert mit *Return to Zork* ein Comeback in neuem High-Tech-Kleid.

Betreten auf eigene Gefahr: Zorkologen willkommen.

Soweit die Füße tragen: Der Weg ins Abenteuer?

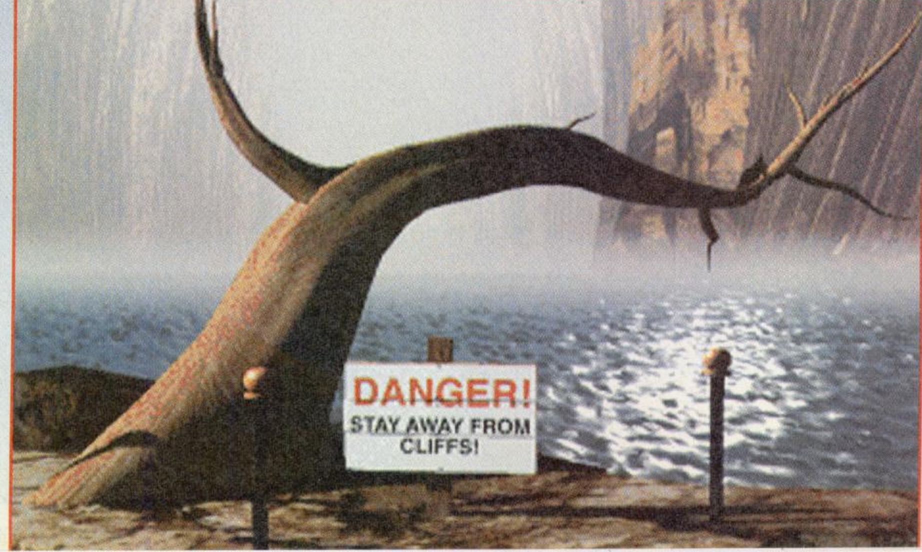
Das hätten sich Marc Blank und Dave Lebling sicher nicht träumen lassen, als sie in den Siebzigern auf der "Mainframe"-Anlage ihrer alten Uni das erste *Zork*-Abenteuer zusammenbastelten. Über ein Jahrzehnt später ist der Name längst zum Kult geworden und wird von Computerfreaks der ersten Stunde mit leuchtenden Augen und ergriffener Stimme ausgesprochen. Echte Fans haben alle Könige der "Flathead"-Dynastie auswendig gelernt und kennen die komplizierten Zusatzregeln der "Double Fanucci"-Meisterschaft.

Wer dachte, nach dem leisen Dahinscheiden von Infocom sei das alles nur noch Computernostalgie, der wird bald vom Troll gefressen. Activision, inzwischen rechtmäßiger Besitzer des Infocom Labels, wagt sich aufs Neue in die verrufenen Hallen des Untergrund-Empires. Natürlich hat Neuling *Return to Zork* bis auf den Ort der Handlung nicht viel mit den seeligen Textadventuren gemeinsam. Die größte Umstellung: Ihr tippt kein Wort! Vielmehr überrascht das Programm mit über einer Stunde digitalisierter Sprache, von professionellen Schauspielern gesprochen. Will man der Handlung folgen, sind also gute Englischkenntnisse oberstes Gebot. Um Eure Abenteuer noch realistischer zu gestalten, agierten 20 leibhaftige Jungschauspieler vor der Kamera und treffen auf Euch in digitalisierter Form. Einem intensiven Computergespräch mit einer schwarzen oder weißen Witwe steht somit nichts im Weg. Damit auch die nicht zwischenmenschliche Atmosphäre stimmt, wird jeder Schauplatz durch ein computergeneriertes Hintergrundbild verschönert.

Weniger freuen wird den Textadventure-Freak, daß seine geliebte Tastatur nicht zum Einsatz kommt. Alle Aktionen von Euch werden über ein kleines Icon-Menü gesteuert, das nach Mausklick auf dem Bildschirm erscheint. Wie üblich, dürft Ihr umfassend mit den Gegenständen im Spiel hantieren und via Maus kleine und große Rätsel lösen. Die Ankunft von *Return to Zork* darf die MS-DOS-Fangemeinde im Herbst erwarten, eine akustisch und optisch weiter aufgepeppte CD-ROM-Version erscheint hoffentlich kurze Zeit später. *vw*



Wo der Wildbach rauscht, da wacht der Wassertroll.



Fischen im Trüben: Im Teich lauert der wilde Watz.

AMIGA 600

POWERPLAY

Commodore Amiga 600 -
die neue Generation.
Jetzt auch im Spiele-Pack!

Zum Spielen, Lernen und Arbeiten: der Amiga 600 ist voller Fun und Action. Integriertes Memory Card Interface (PCMCIA) ermöglicht das Einstecken von kreditkartengroßen Speicherkarten bis 4 MB RAM. Super Grafik durch 4096 Farben.
Direkt anschließbar an jedes TV-Gerät.

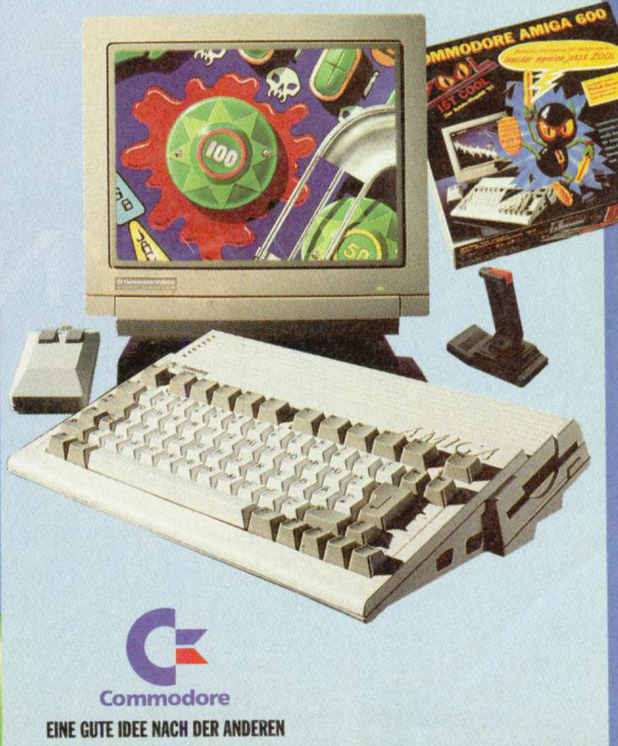
Megastark und intergalaktisch:



Ganz oben in den Spiele-Charts: der intergalaktische Ninja ZOOL. Gegen soviel Action haben Igel keine Chance. Insider spielen jetzt ZOOL!

Drei verschiedene Flipper mit tollen Geräuschen und allen Schikanen auf einer Software: das Trainingsprogramm für Champions.





An alle Amiga-Besitzer: ZOOL gibt's ab sofort als pures Software-Pack für DM **79,95** (unverb. Preisempf.) in allen bekannten Verkaufsstellen.

Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN



Die drei Prädikatkadiaten: *Star Fox*, *Tiny Toons* und *Empire Deluxe*

FEHLERTEUFEL

Die Telefone standen nicht mehr still. Der Grund für die heiße Telefonaktion: Der Fehlerteufel hatte in der POWER PLAY 5/93 erbarmungslos zugeschlagen. Da fehlten ganze Wertungen und das POWER PLAY PRÄDIKAT verschwand in den Leitungen des frisch installierten Netzwerks. Hier also die fehlenden Daten, die Ihr (und wir) in der letzten Ausgabe vermißten. Das POWER PLAY PRÄDIKAT geht verdienterweise an die Programme, die locker über die 85-Prozent-Hürde kletterten: Empire Deluxe, Star Fox und die niedlichen Tiny Toons dürfen sich mit der begehrten Medaille schmücken. Buzz Aldrin geht natürlich nicht ohne zünftige POWER-Wertung aus dem Haus. Hier die Wertungsdaten im Detail: Grafik 52 Prozent, Sound: 60 Prozent, POWER-Wertung: 74 Prozent. mh

WER IST DER SCHÖNSTE?

Auflösung der Wettbewerbe aus POWER PLAY 3/93
Das Titelbild der 2/92 war mit Abstand Sieger, Christian Schelzel aus Korb gewinnt das Mammut-Titelbild.



Gewinner nach Punkten: Das war das schönste Titelbild des letzten Jahres

HARRIER JUMP JET

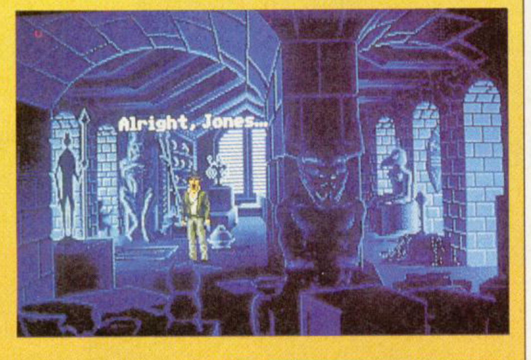
Die schmucke Avirex-Fliegerjacke gewinnt Boris Knauth, Brackenheim. Je ein **Harrier-Jump-Jet**-Spiel gehen an:

Ursula Buhr, Siegburg
Didier Coden, Schrassig
Thomas Cuenilm, Unterseen
Norbert Frense, Bad Driburg
Heiko Holthusen, Hamburg
Ingo Klar, Achern
Christina Koller, Hengersberg
R. Kirscher, Bensheim
Christian Matt, Stuttgart
Hans Mielich, Regensburg
Jörg Mosthaf, Nevenstadt Stein
Axel Petrowski, Rostock
Oliver Rapsch, Berlin
Gisela Szyszka, Menten
Gerd Ullrich, Cornberg-Königswald
Franz Wirion, Luxemburg

HOTLINE

Unsere telefongestählten Redakteure stellen sich natürlich auch im Frühlingsmonat Mai Euren bohrenden Fragen. Vor allem Volker und Michael buddelten in ihrer Trickkiste, um den Rollenspiel-Fragen gewappnet zu sein. Der Feiertag am 31. Mai macht telefonwilligen Fragenjunkies jedoch einen ernsthaften Strich durch die Telefonrechnung. An diesem Tag bleiben die Telefone stumm. Am **17. Mai, von 14.30 bis 17.30 Uhr,** stellen sich wieder Michael und Volker Euren Rollenspielfragen. Am **24. Mai, von 14.30 bis 17.30 Uhr,** ist die **Tips & Tricks-Line** wieder Online.

Ihr habt die Spiele des Jahres gewählt: Platz 1 *Indiana Jones 4*, Platz 2 *Civilization* und Platz 3 *Monkey Island 2*







DIE QUAL DER WAHL

Unser Postkartenspezialist Reza wertete in nächtelanger Heimarbeit den gigantischen Berg Zuschriften aus, die Ihr uns zum Thema *Leser wählen das Spiel des Jahres* zugeschickt habt. Schon nach den ersten paar hundert Postkarten zeichnete sich der Spiele-Sieger des Jahres 1992 ab. Auch im Finale änderte sich am Endergebnis nichts: Unangefochten setzte sich **Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis** an die Spitze Eure Lieblingsprogramme. Auf Platz zwei landete Sid Meiers Taktikdrama **Civilization**, Bronze heimste wieder ein LucasArts-Adventure ein. **Monkey Island 2: Le Chuck Revenge** zog an der Rennsimulation **Formula 1 Grand Prix** vorbei und belegt Platz drei. Etwas abgeschlagen im Feld der Softwarelieblinge liegen die folgenden Programme: **History Line, Ultima Underworld, Aces of the Pacific, Streetfighter 2, Sensible Soccer, Lemmings, Bundesliga Manager Professionell, Das schwarze Auge, Legend of Kyrandia, Amberstar, Alone in the Dark, F 16 Falcon 3.0, Fire & Ice, Fire & Ice, Ultima 7** und **Wizardry 7**. mh

Die Gewinner des *Spiel des Jahres*-Wettbewerbs:

Sabine Baron, Wuppertal
Daniel Löffler, Freiburg
H. Wießmann, Höchst
Jochen Halbach, Wuppertal
Martin Volck, Bonn
Harald Batz, Adelsdorf
Renee Düring, Techentin
Matthias Schmidt, Ronnenberg
Alexander Nordmann, Berlin
Michael Fritz, Penzberg



CeBIT

Alle Jahre wieder tobt in Hannover die Computerschlacht der CeBIT. Die *POWER PLAY* sah sich auf der weltgrößten Computermesse nach neuen Trends um.



Augen auf: Die gute, alte Bildröhre bekommt Konkurrenz - Canon's frisch entwickelte FLC-Schirme sind zwei Zentimter dick, kristallklar und haben eine 15-Zoll große Bildschirmdiagonale.



Oben: Schreiben auf der Mattscheibe ist stark im kommen, Toshiba zeigt das Schulheft der Zukunft. Links: Kleiner – leichter – schneller – Zenith's Notebook Z Lite ist 1,7 Kilogramm schwer.

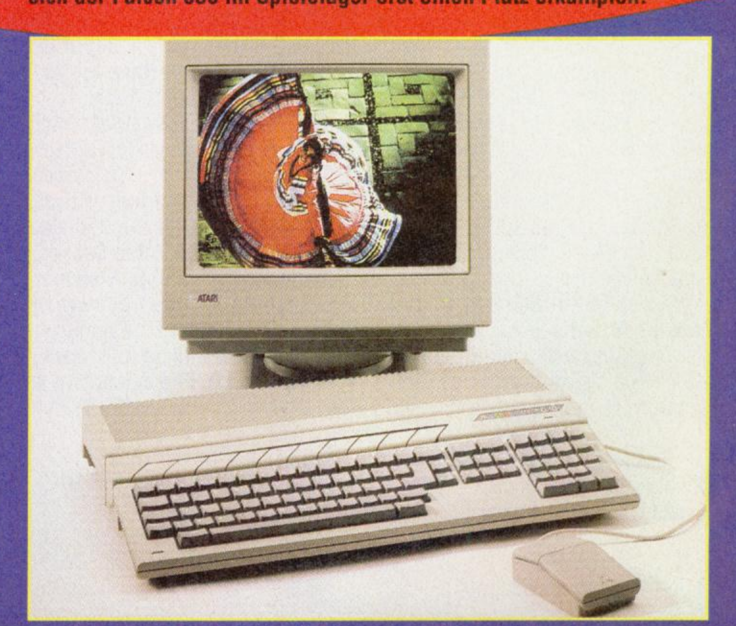
Wenn Parkplatzwächter zu Supervisoren werden, sich 5614 Aussteller auf 320082 Quadratmetern tummeln und eine halbe Million Leute durch 22 Messehallen wälzt, kann nur von der CeBIT die Rede sein. Die größte Computergala der Welt sorgte schon vor dem eigentlichen Beginn für Schlagzeilen: Wichtige Aussteller wie Softwaregigant Borland oder Netzwerkspezialist Novell zogen kurzerhand die Notbremse und verordneten sich eine CeBIT-Abstinenz. Trotzdem verbuchte die Messe AG einen neuen Besucherrekord und insgesamt 212 Aussteller mehr als im letzten Jahr. Zu den absoluten Schlagwörtern der 93er Messe gehörte Multimedia: Das geflügelte Wort mußte bei allen Herstellern in Richtung Grafik oder Sound herhalten, egal ob Videokarte, Falcon oder Amiga 4000 – Multimedia gehört dazu, wie der Hahn auf die Henne. Der Bereich Bild- und Videoverarbeitung setzt sich systemunabhängig an die Spitze der multimedialen Informationsverarbeitung.

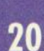
Die Computerpioniere der kalifornischen Apple-Schmiede zeigten Flagge: Laut Pressesprecherin Angelika Andrea wird Apple in nächster Zeit verstärkt in den Consumermarkt einsteigen. Das Modell der Stunde ist dann wohl der Performa. Ein Schritt in die richtige Richtung ist der tragbare Power CD. Der durchgestylte CD-Player kann mit Photo-, Audio- und CD-ROM-Disks gefüttert werden. Wer zur großen Diashow nicht gerade den Computer ins Wohnzimmer transportieren will, kann den Photo-CD-Player auch direkt an den Fernseher anschließen. Ansonsten zog Apple mit einem neuen Server und dem neuen Quadra 800 die Blicke auf sich.

ATARI

Wer Atari schon zum alten Eisen zählte, wurde auf der CeBIT eines Besseren belehrt. Auf dem nicht zu übersehenden Atari-Stand wurde der

Vogelfrei: Für Ataris Falcon 030 wurde Multimedia-Software vom Feinsten angeboten. Hardwaremäßig auf der sicheren Schiene muß sich der Falcon 030 im Spielelager erst einen Platz erkämpfen.



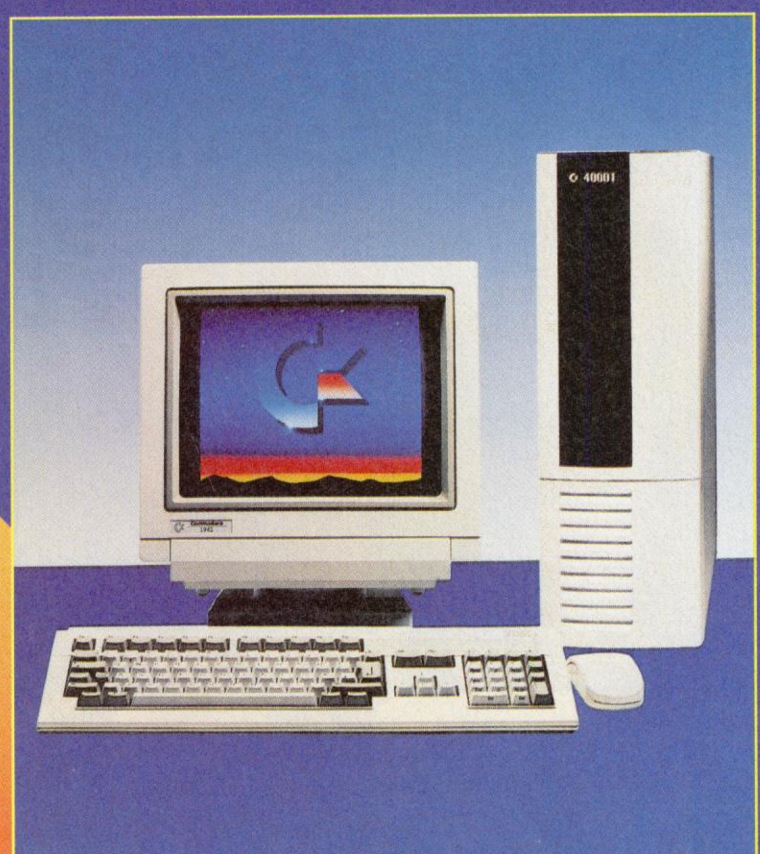




Falcon 030 zum besten gegeben. Atari gehört zu den Firmen, die das Lieblingswort Multimedia nicht zu Unrecht mit Beschlag belegt: Nicht der Falcon an sich stand auf dem Atari-Stand im Mittelpunkt, sondern pfundweise Software aus der Richtung Video-, Bild- und Musikverarbeitung. Ob die Maschine auch im Spielereich Fuß fassen kann, wird die Zeit zeigen. Beste Präferenzen hat der neue Atari allemal. Selbst das gute alte Lynx soll laut Atari noch nicht verschrottet werden.

Commodore belegte ihren berühmt-berüchtigten Halle-1-Stand. Nach dem Wechsel in der Chefetage, Helmut Jost ging und Ex-Atari-Boss Alwin Stumpf kam, legte der Homecomputerproduzent Nummer eins wieder einen Zahn zu. Zwei neue Amiga-Modelle standen auf dem neonblauen Stand im Rampenlicht: Der bereits zum "Computer-Hit der 90er Jahre" aufgestiegene Amiga 1200/-HD wurde noch einmal aufgepowert. Mit dem neuesten AA-Chipsatz, einer optionalen Festplatte und dem neuen Betriebssystem 3.0 soll er die Spielerherzen erobern. Die Rechnung scheint aufzugehen, in den drei Monaten seit der Markteinführung des A 1200 wurden bereits 48000 Einheiten verkauft. Den passenden Farbmonitor entwickelte Commodore gleich dazu, der Amiga-Monitor 1492 ist ein Multiscan-Farbmonitor, der speziell auf das AA-Chipset zugeschnitten wurde. Rechnerneuzugang Nummer zwei ist der Amiga 4000 T, wobei das T für Tower steht, preis- und leistungsmäßig ist der A 4000 T eher der professionellen Video- und Grafikverarbeitung vorbehalten. Hinter verschlossenen Türen munkelt man über große Neuigkeiten; vielleicht ergibt sich etwas aus dem CDTV, das in der jetzigen Form nicht mehr produziert werden soll.

Wolf im Schafspelz: In Commodores neuem Flaggschiff dem AMIGA 4000 T sorgt Motorolas 68040 für flotte Fahrt





PHILIPS

Außer Käse und Frau Antje kommt auch der Elektronikriese Philips aus holländischen Gefilden. Das Philips CD-I machte nach der Veröffentlichung der Photo-CD noch einmal einen Sprung in der Beliebtheitsskala nach oben. In einer der nächsten *POWER PLAY* werden wir ausführlicher über die CD-Konsole berichten. Auch bei Philips stach ein portabler CD-Player ins Auge.



Pentium hieß das Zauberwort, das die Besucher magisch an den Intel-Stand zog. Der Nachfolger des i486, der Intel zum führenden Halbleiterhersteller katapultierte, war das Gesprächsthema Nummer eins: Denn Gerüchte behaupteten, daß die MIPS-Rakete, die ungefähr doppelt so schnell wie ein gleichgetakteter i486-Prozessor rast, vorschnell der Hitzetod ereilt, den drei CeBIT-Pentiums blieb diese Brandrodung glücklicherweise erspart. Spielefans der ersten Stunde können erleichtert aufatmen, denn auch der Pentium grast auf der heiligen Kompatiblitätswiese: Wie dem i486 wurde auch dem Pentium eine 386-Einheit spendiert, also keine Angst, *Wing Commander* wird auch auf dem neuen Superprozessor laufen.

Nachdem der Flaschenhals ISA-BUS (die Verbindung zwischen den Steckkarten und der Hauptplatine) immer mehr zur Hauptbremse des PC wurde, tobt nun der Kampf um einen würdigen Nachfolger. Große Chancen hat die Local-Bus-Technologie, die mit vollen 32 Bit und Prozessortakt mehr Tempo für Grafik und Festplatte bringt. Etwas billiger als das konkurrierende EISA-System hat die Local BUS-Technik bereits den Vorsprung einer Nasenlänge. Als Local-Bus-Pionier Orchid eine *Comanche*-Demo in Fahrt brachte, mußte sich selbst ein gestandener *POWER PLAY*-Redakteur die Augen reiben.

Der Grafikkartenmarkt treibt wilde Blüten: Inzwischen liefern alle großen Firmen Karten, auf denen ein eigener Prozessor dem System unter die Arme greift. Kein Wunder, denn ohne "Bunt und Schnell" geht gar nichts mehr: Der Trend geht zum Fotorealismus, also zur Truecolor-Karte, die satte 16,7 Millionen Farben auf die Mattscheibe bringt. Solche Augenweiden ließen sich bei ATI, Spea, Boca und der deutschen Grafikfirma Elsa finden.

Unter dem Multimedia-Banner wurde die Soundkarte zum Boomobjekt der CeBIT: AdLib- und Soundblasterclons von unzähligen Wald- und Wiesenproduzenten waren genauso zu belauschen, wie die High-End-Karten von renommierten Firmen. Egal von welchem Hersteller – zum guten Ton gehört das Sampling in CD-Qualität. Die alten Hasen im Soundkartenmarkt haben alle eine Karte dieses Kalibers parat. Selbst Nobelmarke Roland holte tief Luft: Die neue TAP-10 kann als erste Roland-Karte auch sampeln, natürlich in CD-Qualität. Die Überraschungseinsteiger sind die texanische Edelgrafikkartenfirma TIGA und Mausexperte Logitech. Beide präsentierten Soundkarten der feinsten Güteklasse.

Softwareriese Microsoft stellte die neue DOS-Version 6.0 vor, große Neuigkeiten blieben leider aus. Wie in alten Tagen, wird man auch in Zukunft nicht auf die 640-KByte-Grenze verzichten müssen, von einem 32-Bit-Betriebssystem ganz zu schweigen. Selbst nach dem versprochenen Stacker (Festplattenverdoppler) sucht man im neuen DOS vergeblich. Als Ausgleich durfte im längst fälligen Windows NT probegeklickt werden.

Links: Soundkarten gibts inzwischen wie Sand am Meer, ein ganzer Sack von Firmen bietet Neuerscheinungen an Unten: VGA-Beschleunigerkarten liegen voll im Trend, ob Euch die Grafikpower auch in Spielen voranbringt werden wir bald ausführlich beleuchten

Vor einigen Jahren noch als Insidergag belächelt, wird Virtual Reality langsam zur Realität. Daß das Interesse an einem CyperspaceSystem groß ist, mußten die Mausexperten von Logitech am eigenen Leib erfahren. Nachdem der Virtual-Reality-Automat von W-Industrys der Öffentlichkeit preisgegeben wurde, glich der zierliche Stand Wallensteins Heerlager. Als cleveres Lockmittel setzte ein großer Druckmaschinenhersteller einen ähnlichen W-Industrys-Automaten ein. Der Erfolg rechtfertigte die Mittel, die sonst wohl kaum interessante Firma wurde dicht umlagert. Kein Wunder, daß sich W-Industrys entschloß, ihre Automaten auch an Spielhallen auszuliefern. Selbst Prozessorriese Intel und Sie Workstationfabrik Sun zeigten ihre neuen virtuellen Errungenschaften. Auch in Deutschland wird Virtual Reality langsam populär: Die Hamburger Firma Megabrain und Grafikkartenspezialist Spea stellten ein PC-System vor: Zwei Spea-Fire-Grafikkarten, Kostenpunkt 10000 Mark, versorgten jeweils das Display eines Auges mit frischen Bildern. Interessenten können ihren Cyberspace-Automaten bei Megabrain tageweise mieten. Auf speziellen Kundenwunsch liefert Megabrain auch gleich die gewünschte Umgebung mit. Für den häuslichen Computerfreak ist die Cyberspace-Technologie noch eine Ecke zu teuer, in absehbarer Zeit könnte sich dies schlagartig ändern: Die virtuelle Realität schwebt bereits greifbar nah vor uns. *cd*



W-Industries läßt virtuelle Herzen höher schlagen: Auf der CeBIT waren die Cyberspace-Maschinen dicht umlagert.

HAVE YOU SEEN

THE LOST VIKINGS™?

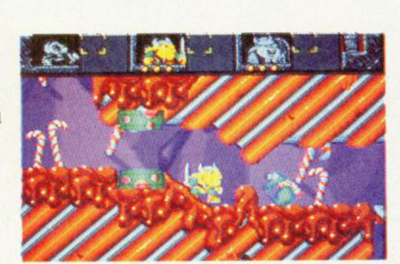
Interplay™

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
061 07-62067
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!

Gesucht : Spaß, Spannung, Witz und Originalität!
Gefunden : "THE LOST VIKINGS"

Führen Sie die drei verlorengegangenen Wikinger durch unbekannte Welten. Level voller Fallen, Rätsel und Monster erwarten die drei unbarmherzigen Spaßvögel. Kombinieren Sie die verschiedenen Fähigkeiten jedes VIKINGS geschickt, und geleiten Sie sie so zurück in ihre geliebte Heimat. Ein Spiel voller Klasse und Rasse, bei dem der schmale Grat zwischen Spielbarkeit und Qualität gekonnt gemeistert wird.

Komplett in Deutsch für:





AMIGA



PC

Exclusivvertrieb Deutschland für PC und AMIGA



SOUND GALAXY

ES IST ALS OB SIE DA DRINNEN WÄREN!

Vergessen Sie primitive Spielstunden, bei denen das Abknallen eines Kampfflugzeugs oder das Weglaufen vor feuerspeienden Drachen bloß noch abstumpft. Sie haben darauf reagiert, weil Sie es kommen sahen. Wenn nicht, heißt es für Sie "Game over".

Ton in CD-Qualität
Sound Galaxy NX PRO Extra ändert das ganze Sehen und Tun. Eine neue Generation in der Tontechnik verheißt einen erstklassigen Sound in CD-Qualität, der dem besten Verstärker mit voller Stereofähigkeit gerecht wird.

Unterstützung von weiteren Normen
Toben Sie sich aus mit der vollen Tonunterstützung für AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing and Disney Sound Source. Damit werden Sie sich zurechtfinden im Dschungel der Spiele- und Unterhaltungssoftware, die sowohl für DOS als auch für Windows verfügbar ist.

Eine zusätzliche CD-Schnittstelle
Zusätzlich zu der eingebauten CD-ROM-Schnittstelle mit Unterstützung für Mitsumi- und Panasonic-Laufwerke, kann der NX PRO Extra den Sony-AT-Bus CD-ROM unterstützen - einfach durch Einstecken der SG-Anpassung in die Mitsumi-Schnittstelle. Weitere Upgrades für noch leistungsfähigere SCSI-CD-ROM-Laufwerke sind möglich.

Leichte Installation
Alle Konfigurationseinstellungen werden von der Software erledigt, ohne ärgerliches Brückensetzen.

Des Geldes Wert
Die Software - z. B. Monologue für Windows, Voyetra Audio Station und Windat TM OLE, um nur einige zu nennen - wird mitgeliefert. Sie können also Audio editieren, animieren und erstaunliche Grafiken am Bildschirm erstellen. Und vergessen Sie nicht die kostenlos beigefügten Lautsprecher, die es Ihnen ermöglichen, sich in den Himmel zu schießen,wenn Sie sehen, wie Ihnen wachsende Punkte gutgeschrieben werden.

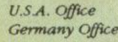
Also treten Sie ein in die Welt der Fantasie, mit Sound Galaxy NX PRO Extra.

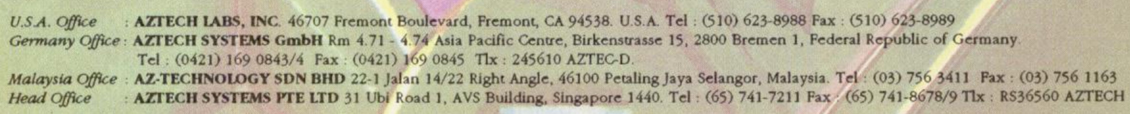
Sie finden uns auf der

WINDOWS WORLD'93
The Official Conference and Exposition for Windows Computing
May 24-27, 1993
Georgia World Congress Center • Atlanta, Georgia USA
Hall F Booth no. M6314

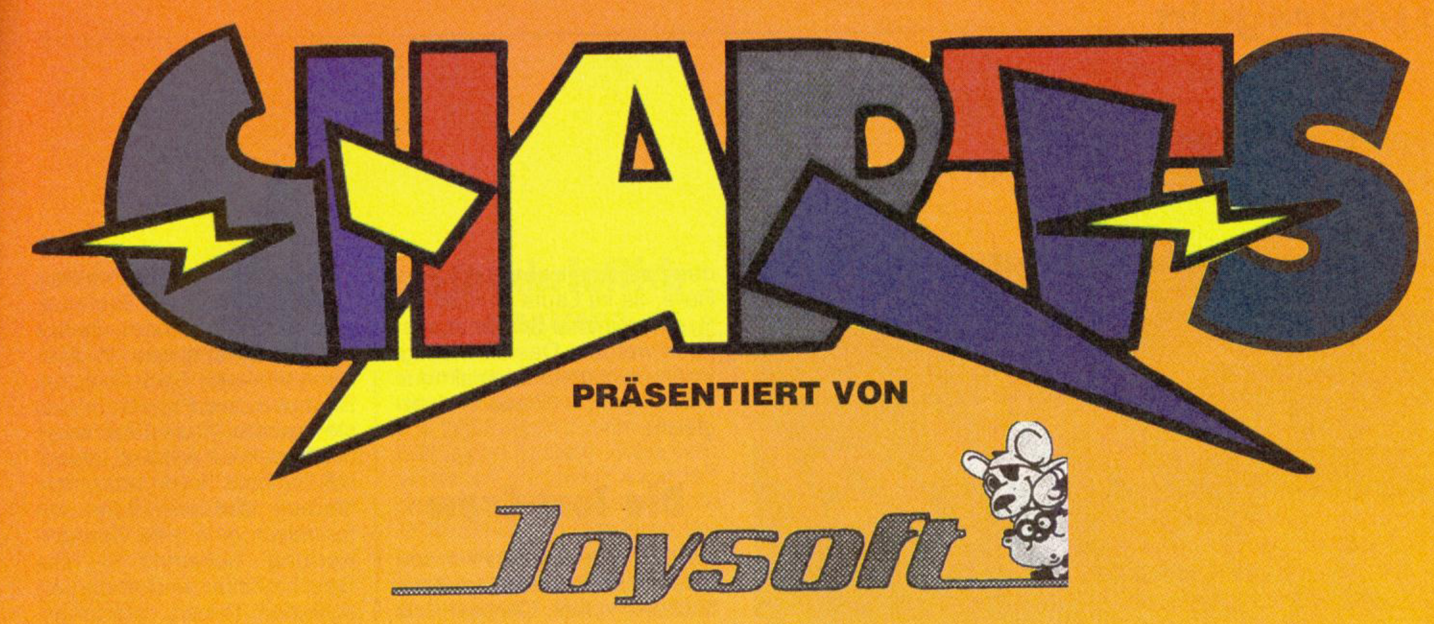




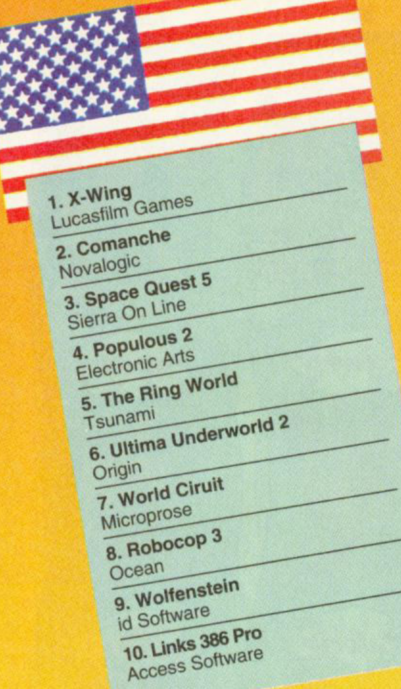






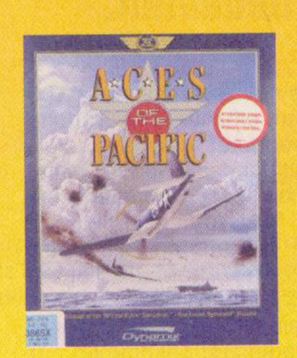


Joysoft – 5000 Köln 41



Endlich ist wieder Hitparadenzeit: Wenn Ihr Eure Spielfavoriten an der Spitze der Charts sehen wollt, solltet Ihr nicht zögern. Die Mitmachkarte ist schnell ausgefüllt, mit einer Briefmarke bestückt und im nächsten Briefkasten verstaut. Unter Ausschluß des Rechtsweges werden diesmal drei Computerspiele in die Massen geschleudert. Habt Ihr nicht das unverschämte Glück die drei Spiele Eurer Wahl einzusacken, bleibt Euch eins von fünf Testspielen der Redaktion. *cd*

Der Gewinner des Mega Drives ist Horst Schätz, je ein Testspiel bekommen David Eberle, Daniel Schaller und Thomas Lehr.





		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(2)	Indiana Jones 4	Lucasfilm Games	8. Monat
2.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	Lucasfilm Games	14. Monat
3.	(4)	Civilization	Microprose	13. Monat
4.	(3)	History Line	Blue Byte	2. Monat
5.	(18)	Street Fighter 2	Capcom	2. Monat
6.	(-)	Ultima Underworld 2	Origin	2. Monat
7.	(5)	Wing Commander 2	Origin	18. Monat
8.	(-)	Das schwarze Auge	Thalion	3. Monat
9.	(-)	Battle Isle	Blue Byte	14. Monat
10.	(-)	Dune 2	Westwood Studios	1. Monat
11.	(12)	Sensible Soccer	Renegade	6. Monat
12.	(-)	Wizardry 7	Sir Tech	4. Monat
13.	(8)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	16. Monat
14.	(14)	Comanche	Novalogic	2. Monat
15.	(17)	Tiny Toons	Konami	1. Monat
16.	(9)	Formula One Grand Prix	Microprose	5. Monat
17.	(15)	Lemmings	Psygnosis	24. Monat
18.	(-)	Stunt Island	Disney Software	1. Monat
19.	(-)	Kings Quest 6	Sierra Online	2. Monat
20.	(6)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games	25. Monat

Amiga
1. Civilization
2. Monkey Island 2
3. Indiana Jones 4
4. History Line
5. Street Fighter 2

MS-DOS
1. Indiana Jones 4
2. Monkey Island 2
3. Underworld 2
4. History Line
5. Wing Commander 2

Atari ST
1. Special Forces
2. Amberstar
3. Sensible Soccer
4. Street Fighter 2
5. Dungeon Master

Super NES
1. Super Tiy Toons
2. Street Fighter 2
3. Super Mario Kart
4. Super Probotector
5. Super Star Wars

Mega Drive
1. Sonic 2
2. Streets of Range 2
3. NHLPA Hockey 93
4. Road Rash
5. Lemmings

Handheld
1. Super Mario Land 2
2. Sonic 2
3. Parodius
4. Lucky Dime Capers
5. Probotector 2



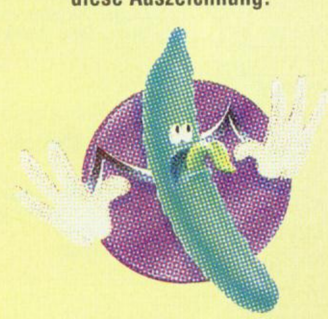
Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Wertungen im einzelnen bedeuten.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegenzug bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, erhalten diese Auszeichnung.



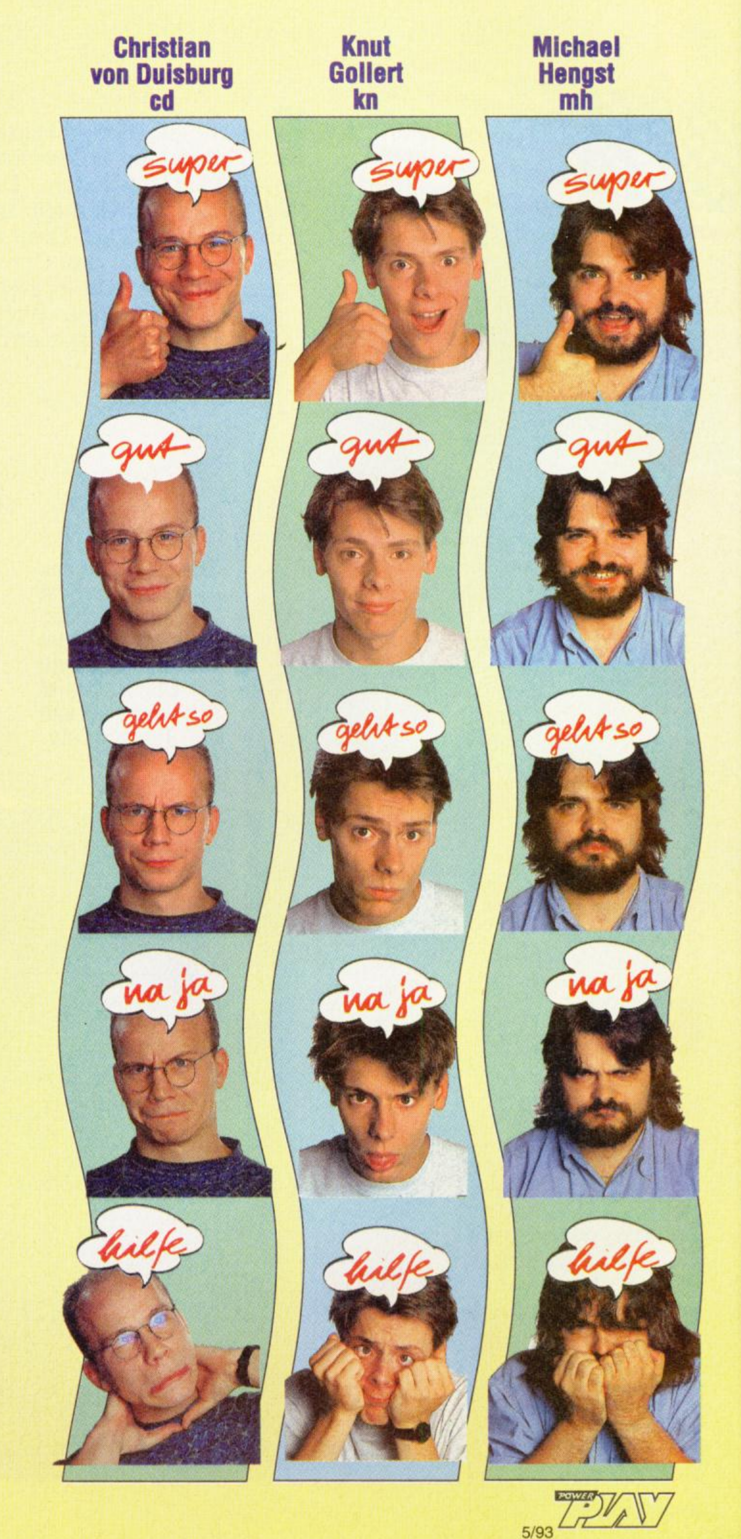
"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Grafik, Sound und *POWER*-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die *POWER*-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freunde vor dem Monitor verbringen. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Allle Tests werden von unserem festen Spieleteam Knut, Michael, Volker, Christian und Sönke geschrieben. In jedem Test seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf sie machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt. - Die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungs-



gesicht" drückt allein die Meinung des Testers aus; Grafik- Sound- und *POWER-WERTUNG*- dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER PLAY*-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER*-Gurke gilt das krasse Gegenteil: Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die Gurke, heißt's "Finger weg".

Softwarelieblinge

• Michael Hengst
1. Ogre Battle (SNES)
2. Landstalker (Mega Drive)
3. Empire Deluxe (PC)
4. Starfox (SNES)

• Volker Weitz
1. Soul Blazer (SNES)
2. Zone 66 (PC)
3. Eco Quest (PC)
4. Strike Commander (PC)

• Christian von Duisburg
1. Super Mario Kart (SNES)
2. Falcon 3.0 (PC)
3. Zone 66 (PC)
4. Royal Conquest (SNES)

• Sönke Steffen
1. Super Mario Kart (SNES)
2. Starfox (SNES)
3. Eco Quest 2 (PC)
4. Chaos Engine (Amiga)

• Knut Gollert
1. Vikings (SNES)
2. Empire Deluxe (PC)
3. Eco Quest 2 (PC)
4. Wizardry 7 (PC)

Sönke Steffen js

Volker Weiz vw



Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte
MS-DOS 61%
Grafik: 58% Sound: 23%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: Amiga

den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt.

die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.

das Spielgenre

die Bezugsquelle, die uns das Spiel zum Testen zur Verfügung gestellt hat.

hier findet Ihr den Computer- bzw. Konsolentyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.

der Schwierigkeitsgrad

die Sound-Wertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik.

Hier steht, mit welcher Minimalkonfiguration des jeweiligen Computers oder Videospiels das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung.

die Computer oder Konsolen, für die das Spiel umgesetzt werden soll.

hier erfahrt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstüzt wird.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Spätzünder



Darf nicht fehlen: Ein Flug über die Golden Gate Bridge.

Strike Commander

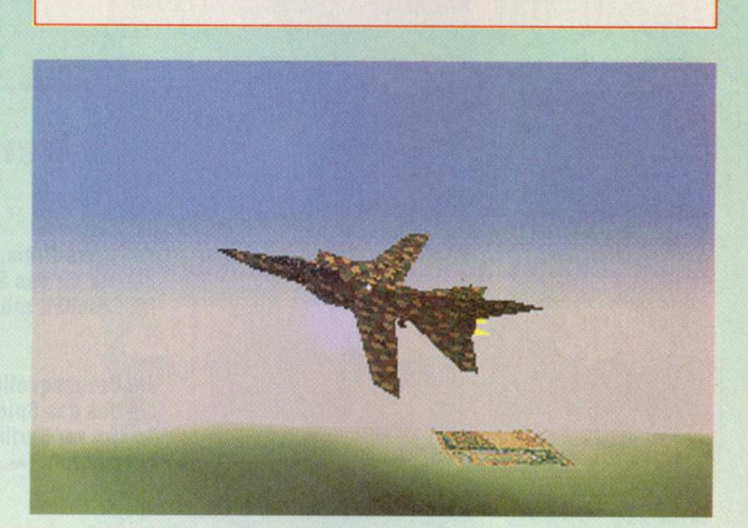
Es ist vollbracht: Vor fast drei Jahren zeigte Chris *Wing Commander* Roberts zum erstenmal dem staunenden Publikum eine frühe Demo seines Projektes *Strike Commander*. Voller Zuversicht verkündete Origin den offiziellen Erscheinungstermin für *Strike Commander*. Schon Weihnachten 1991 sollten sich begeisterte Spieler mit dem Programm vergnügen können. Jedoch hatten die texanischen Programmiergurus eine goldene Weisheit des Softwaregeschäftes mißachtet, die da lautet: "Nenne nie einen Veröffentlichungstermin – er wird sowieso nicht eingehalten". So kam das Christfest '91 und ging auch wieder...von *Strike Commander* keine Spur. Jetzt hat das Warten der Robertschen Fans ein Ende: *Strike Commander* ist gelandet.

Mit *Strike Commander* verlassen Origins Spieledesigner für eine Weile das Weltall und kehren zur Mutter Erde zurück. Statt mit einem flotten Raumschiff in den Tiefen des Raumes Jagd auf Katzenaliens zu machen, steuert Ihr einen modernen F-16 Kampfjet durch irdische Gefilde. Ohne SF-Einschlag kommt jedoch auch *Strike Commander* nicht aus. Als Flugschauplatz dient nicht die Erde von heute, sondern der Globus im Jahre 2011. Schon heute kein besonders friedliches Plätzchen, entpuppt sich die Erde von übermorgen als von Krisen und Kriegen immer mehr gebeutelter Him-

Treffer: Eine 747 schmiert ab.

super

Die gehaltvoll-martialische Hintergrundgeschichte von *Strike Commander* und die packenden Missionen gehören mit zum Besten was jemals über den Computermonitor geflimmert ist. Mit fieberhafter Begeisterung hetzt unser alter Ego von einer knüppelharten Mission zur nächsten, um zu sehen wie sich die spannende Story um die eigene Söldnercrew weiterentwickelt. Origins Geschichtenerzähler haben keine Klischeefigur ausgelassen: Vom harten aber herzlichen Staffelboß bis zum schmierigen Generalissimo einer südamerikanischen Bananenrepublik, trifft sich in *Strike Commander* die ganze Palette einer "typischen" Gut- und Böse-Story. Damit nicht genug. Für die geradezu geniale Idee mit der Mini-Wirtschaftsimulation im Spiel, sollten die verantwortlichen Programmierer einen Orden bekommen. Durch diesen geschickten Kniff steigt die Motivation eine Mission erfolgreich zu absolvieren gewaltig an. Wer immer mit dem Rechenschieber auf dem Schoß ins Cockpit steigt, überlegt es sich zweimal, ob er eine wertvolle Rakete abfeuert, oder doch nicht lieber die Kanone benutzt. Hardcorefans, die nur dann glücklich sind, wenn das Flugverhalten so real wie möglich ist, seien allerdings gewarnt. *Strike Commander* erreicht nicht den beinharten Realismus des F-16-Referenzprogramms *F-16 Falcon 3.0*. In Sachen Simulationstreue bleibt der Spektrum Holobyte-Flieger unangefochten auf Platz eins meiner persönlichen Hitliste. Ein weiterer Kritikpunkt ist der paradoxe technische Kompromiß aus superdetaillierter Nobelgrafik einerseits und fehlenden Feinheiten andererseits. Die Bodenobjekte und die Landschaft sehen zwar unheimlich gut aus und gehören zur grafischen Spitzenklasse, aber ein paar wesentliche Kleinigkeiten wurden aus Geschwindigkeitsgründen schlichtweg unterschlagen. So sieht's schon komisch aus, wenn die F-16 von der grafisch beachtlichen Landebahn abhebt, die in einer relativ detaillosen Landschaft verkümmert. Auf Kleinigkeiten wie Baumbewuchs, Eisenbahnlinien oder Strommasten müssen *Strike Commander*-Piloten leider verzichten.



Eindrucksvoll: Die Flugzeuge sehen verdammt gut aus.



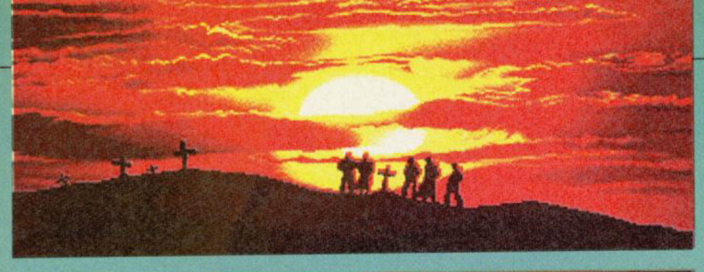
Wir werfen ein paar Bomben auf eine Oase

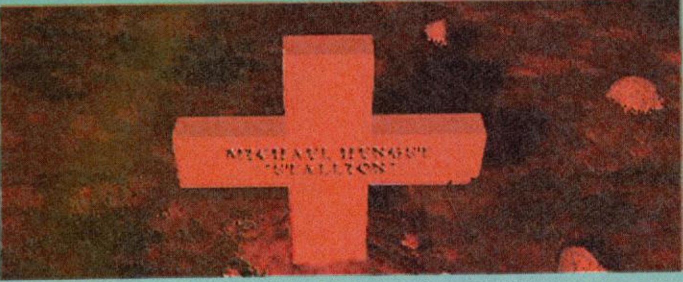


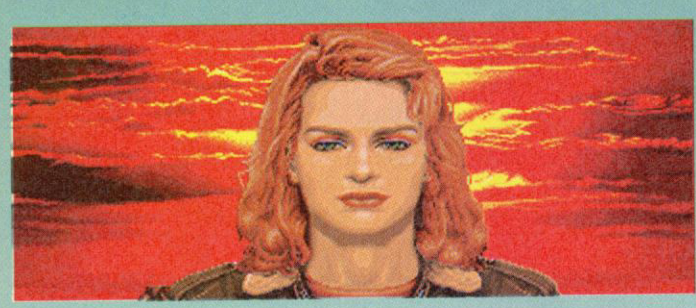
Knapp: Ein Flug durch den Grand Canyon erfordert einiges an Geschicklichkeit.

super

Zwei lange Jahre warteten die Flugjünger auf Origins sagenumwobenes Mammutprojekt. Beim ersten Testflug kullerten mir deshalb die Schweißperlen der Erwartung über die Stirn und der Joystick lag zitternd in meinen Händen. Die gute Nachricht für alle Flugsöldner: Ihr könnt aufatmen, die Warterei auf *Strike Commander* hat sich gelohnt. Nach dem Erstschlag *Wing Commander* rückt Origin mit *Strike Commander* dem Medium Film wieder ein Stückchen näher auf die Pelle. Orchestrale Soundorgien und ausschweifende Grafikexzesse machen *Strike Commander* zum Kinoereignis. Kein Wunder, ohne Rücksicht auf Rechnerlimits schöpfte der Meister aus dem Vollen. Die ultimative Söldneratmosphäre stimmt bis zum tarngefärbten i-Tüpfelchen. Vom rumpelnden Jeep bis zur zischenden Sidewinder kann man sich kaum etwas perfekteres vorstellen. Aber Chris Roberts gab sich nicht allein mit atmosphärischen Intermezzi zufrieden - *Strike Commander* schließt souverän die Lücke zwischen Actionspiel und Flugsimulation. Angenehmerweise sind die Zeiten als sich Kilrathis gleich reihenweise vor die Laserkanonen stürzten vorbei, der moderne Söldner muß härter zur Sache gehen um im Spiel vorwärtszukommen. Kurzum: *Strike Commander* gehört zum Besten was die Computerspielindustrie zu bieten hat - die fliegerische Herausforderung der Computerneuzeit. Habt Ihr einen schnellen Rechner im heimatlichen Hangar solltet Ihr mit dem Kauf nicht zögern.









Kein Chris Roberts-Spiel ohne lauschige Beerdigung



Keine Söldnerbaracke ohne Pin-Ups. Rechts für die Damen Robert Garriot, links für die Herren eine unbekannte Schöne.

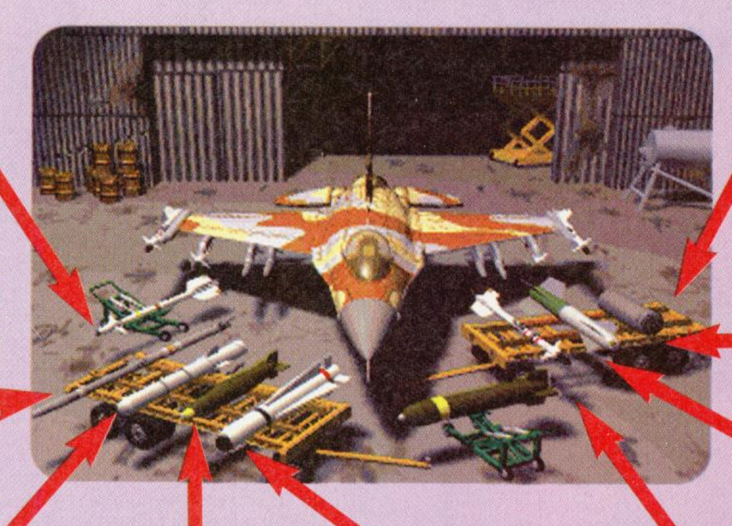
Augenfreundlich: Das Cockpit gibt es in zwei Vergrößerungsstufen.

Horrorkabinett: Zwielichtige Gestalten sind eine stimmungsvolle Designstudie für menschliche Physiognomien.

melskörper. Zahlreiche Länder befinden sich im Bürgerkrieg, einzelne Staaten der USA proklamieren ihre Unabhängigkeit, multinationale Konzerne kämpfen gegenseitig um rar gewordene Erdölvorkommen. Um etwaige Konkurrenten aus dem Weg zu räumen, dem Nachbarland einen Denkzettel zu verpassen, oder einen Gebietsanspruch zu bekräftigen, werden ohne Skrupel Söldnertruppen angeheuert, die die schmutzige Arbeit übernehmen sollen. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines frischen Piloten, der bei einer Söldnerstaffel, den "Wildcats", anheuert. Von Eurer Zentralbasis in der Türkei aus, startet Ihr zu den verschiedenen Kriegsschauplätzen. Am Anfang bekommt Ihr Kampfaufträge von Eurem Staffelboß zugeteilt, später müßt Ihr Euch selber um lukrative Missionen kümmern. Einsätze fliegt Ihr in aller Regel nicht alleine, sondern in Begleitung eines weiteren "Wildcat"-Piloten dem Ihr, à la *Wing Commander*, während des Fluges Anweisungen geben könnt. Bevor Ihr jedoch ins pralle Söldnerleben einsteigt, harren verschiedene Optionsmenüs in dem Ihr die Grafikdetails einstellen könnt und den Schwierigkeitsgrad Euren Bedürfnissen anpaßt. Hier wird angegeben, ob beim Flug die Fliehkräfte ("Red-, und Blackouts") Auswirkungen auf Euch haben, ob Ihr beim Blick in die Sonne geblendet werdet, wie gut die gegnerischen Piloten fliegen und wie das bordeigene Radarsystem funktioniert.

Sind alle Angaben gemacht, steigt Ihr wahlweise gleich in das Spiel ein, oder sammelt erstmal Flugerfahrung im Trainingsmodus. Habt Ihr Euch hier an die Steuerung der F-16, die sich mit Maus, Tastatur oder Joystick (besonders empfehlenswert) fliegen läßt, gewohnt und die verschiedenen Waffensysteme erprobt, steht der Söldnerkarriere nichts mehr im Wege. Die Kampfeinsätze führen Euch in 14 verschiedene Gebiete der

Kleine Waffenkunde



AIM-9J Sidewinder
Die AIM-9J ist veraltet, aber dafür sehr, sehr preiswert. Das größte Problem mit dieser ziemlich einfachen Luft-Luft-Rakete ist die geringe Reichweite und die Tatsache, das der Wärmesuchkopf nicht besonders empfindlich ist.
Listenpreis: 30000 Dollar

AIM-120 AMRAAM
Der Schrecken der Flugzeugindustrie: Die AIM-120 hat eine Reichweite von rund 40 nautischen Meilen (ca. 70 Kilometer) und wird von einem eingebauten Radar-System sicher ins Ziel gelenkt. Der Nachteil: Die AMRAAMs sind nicht besonders billig – ein Fehlschuß belastet das schmale Budget eines Söldner-Chefs gewaltig.
Listenpreis: 200000 Dollar

Durandal
Greife nie eine feindliche Landebahn ohne Durandals an. Die Durandel ist extra für diesen Zweck konzipiert. Nach dem Abfeuern segelt die Bombe an einem Fallschirm auf das Ziel zu und bohrt sich dort mittels Raketenantrieb in den Boden hinein. Erst dann explodiert die Durandal und hinterläßt einen "unterirdischen" Krater.
Listenpreis: 30000 Dollar

MK 82 GPB
Eine der billigsten Waffen die im lokalen Waffenmarkt angeboten werden, ist die Simpel-Bombe MK 82. Kein kompliziertes Zielsuchsystem unterstützt den Piloten bei der Aufgabe seine Mission zu erfüllen. Nur mit Übung kommt Ihr weiter. Die MK 82 kann gegen Schiffe genauso gut eingesetzt werden, wie gegen Panzer, Gebäude und Flakstellungen.
Listenpreis: 10000 Dollar

AGM-65D Maverick
Da lacht das Herz jedes F-16 Piloten. Die AGM-65 wird gegen Bodenziele wie Panzer und Gebäude, aber auch gegen Schiffe eingesetzt. Der Clou: Die Maverick ist eine "Fire & Forget"-Waffe. Einmal auf ein Ziel fixiert, steuert sie dank einer Laserzielvorrichtung selbständig darauf zu, während Ihr nach neuen Gegner sucht.
Listenpreis: 100000 Dollar

LAV-3
Nicht weniger preiswert und nicht minder simpel ist der LAV-3 Abschußbehälter für FFAR-Raketen. Neunzehn, mit Sprengköpfen versehene Mini-Raketen, passen in einen LAV-3 Behälter. Insgesamt kann Eure F-16 acht dieser Behälter tragen.
Listenpreis: 10000 Dollar

GBU-15V/B
Wie der kleine Bruder, die Maverick, sucht sich die GBU-15 ein einmal angepeiltes Bodenziel selbst. Die geringe Reichweite (4 Meilen) wird durch einen schweren Sprengkopf dicke wieder wettgemacht.
Listenpreis: 100000 Dollar

AIM-9M
Eine modernere Ausführung der Sidewinder mit einem größeren Sprengkopf, einer höheren Reichweite und einem besseren Zielsuchsystem.
Listenpreis: 60000 Dollar

MK 20 RCB
Die MK 20 ist eine echt ecklige Bombe. In dem Rumpf befinden sich rund 250 kleine Granaten. Die MK 20 zerplatzt in einer Höhe von 60 Metern und zerstreut die Minibömbchen über eine größere Fläche.
Listenpreis: 20000 Dollar

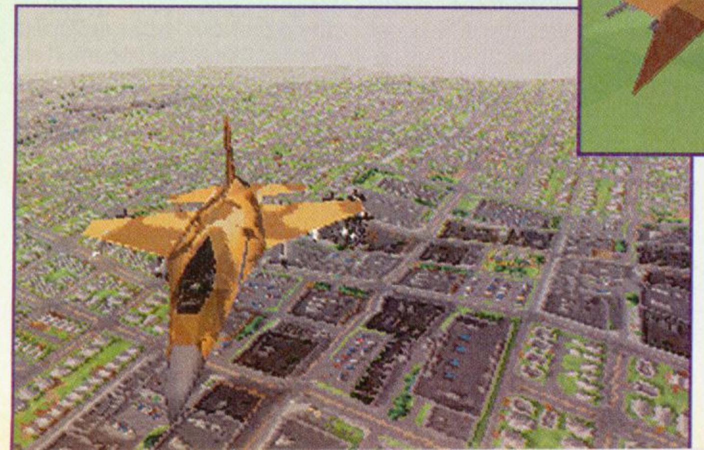
Erde, wie beispielsweise Alaska, Nord-, und Südamerika, Europa und Afrika. Die einzelnen Aufträge sind meistens in mehrere kleinere Missionen unterteilt, in denen es darum geht, Gebäude zu sprengen, Panzer aufzuhalten, Bohrinseln und Tanker zu versenken oder feindliche Flugzeuge abzuschießen.

Jede "Unter"-Mission wird separat vom Auftraggeber bezahlt. Erst wenn Ihr alle Missionen erledigt habt – ob erfolgreich oder nicht, spielt dabei keine Rolle – könnt Ihr wieder zur Zentralbasis zurück um einen komplett neuen Auftrag an Land zu ziehen. Geld bekommt Ihr allerdings nur für jede geglückte Mission. Dies ist insofern wichtig, da Ihr die für die Erledigung des Jobs nötigen Waffen selber kaufen müßt. Jeder Fehlschuß den Ihr Euch leistet, kostet somit bares Geld, das Euch beim nächsten Einsatz fehlt. Wer zu häufig daneben schießt, treibt die "Wildcats" in die Pleite und somit ins "Game Over". Ein sicheres Ende bedeutet auch der Ausfall von den fünfzehn F-16-Jets, die den Wildcats gehören. Neue Maschinen kosten einen Heidengeld und wenn die letzte Mühle vom Himmel fällt, ist Eure Karriere zu Ende. Das eigentliche Fluggeschehen ist bei *Strike Commander* (wie in *Wing Commander*) in eine richtige Geschichte eingebettet. Zwischen den Einsätzen könnt Ihr Euch mit Staffelkameraden unterhalten, die ihre Meinung zur aktuellen Lage kundtun. Oder Ihr fahrt in die lokale Söldnerkneipe um neue Auftraggeber suchen und plauscht mit dem Boß einer konkurrierenden Söldnergruppe. Zudem unterbrechen zahlreiche Filmszenen die eigentliche Fliegerei in denen die Story weitererzählt wird. Insgesamt schluckt Strike Commander rund 40 MByte auf der Festplatte, eine CD-ROM-Version ist leider nicht geplant. *mh*

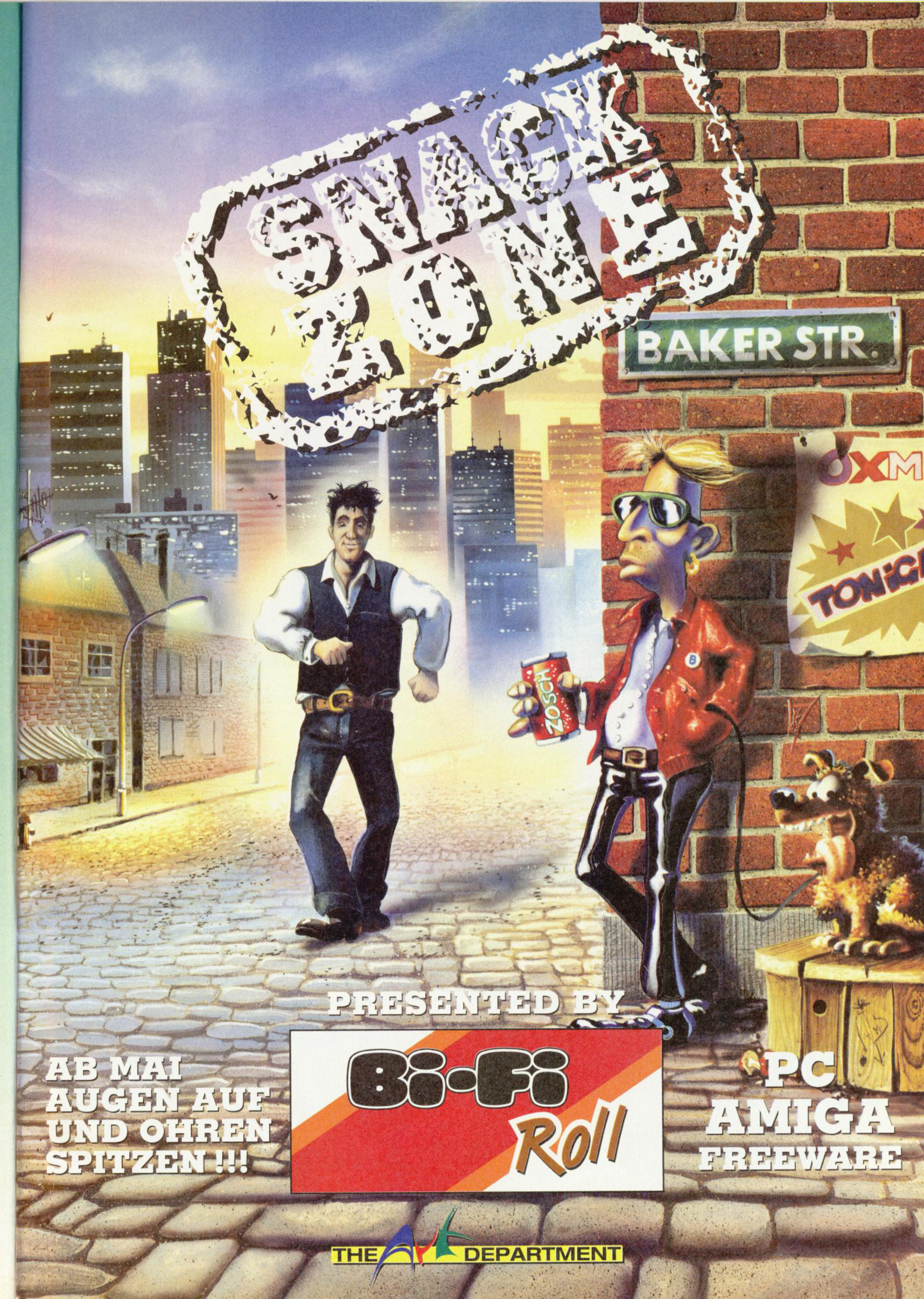
Nach der Arbeit trinkt der Söldner ein gepflegtes Bier bei "Selims"

Kein Platz: Die Abschüsse werden auf die Seitenwand gemalt.

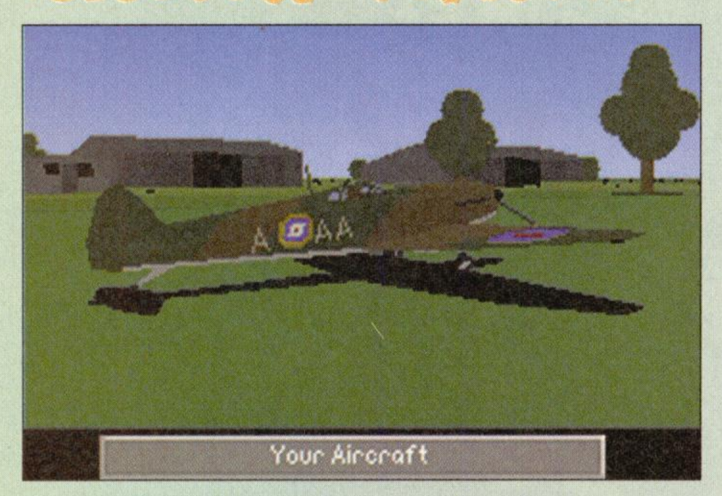
Rechts die geringste Detailstufe, links die volle Grafikpracht



Genre: Simulation
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Electronic Arts
MS-DOS 90%
Grafik: 88% Sound: 76%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MByte RAM, VGA
Unterstützt: Soundblaster (Pro), Roland, Thrustmaster
Geplant für: –


SNACK ZONE
BAKER STR.
ZOSCH
PRESENTED BY
Bi-Fi
Roll
AB MAI
AUGEN AUF
UND OHREN
SPITZEN !!!
PC
AMIGA
FREEWARE
THE ART DEPARTMENT

Fly by Wire



Die eigene Maschine vor dem Start zu einer Solo-Mission

gut

Nichts Böses ahnend, zieht Volker mit seiner Spitfire kleine Kreise über den 3-D-Falklandinseln. Derweil klemme ich mich mit diabolischem Grinsen im Gesicht und entsicherten Raketen unter den Tragflächen mit einer MiG-23 an das hintere Leitwerk der Spitfire...

Mag Simulationspuristen die eher magere Grafik sowie die Simpelbedienung der *Dogfight*-Flugzeuge zu schaffen machen, Luftpistoleros, die in der Mittagspause ein heftiges Gefecht absolvieren wollen, kommen bei diesem Spiel voll auf ihre Kosten. Statt durch technischem und grafischen Schnickschnack abgelenkt zu werden, kann sich der heimische Richthofen auf ein spannendes Duell mit einem Kumpel konzentrieren. Zwar bieten herkömmliche Simulationen auch eine meistens nur halbherzig installierte Link-Option, aber bei *Dogfight* wurde diese Funktion konsequent ausgebaut. Der Haken an der Sache: So viel Spaß *Dogfight* im Verbund mit einem Freund macht, so schnell erlahmt die Motivation, trotz herzhafter Einzelmissionen, für den Solisten.

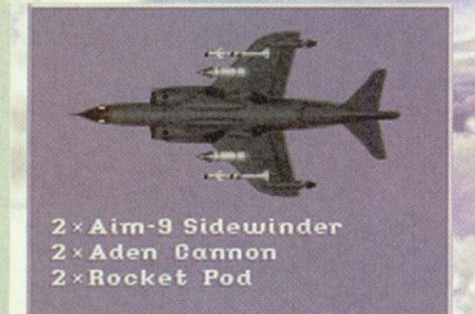
Dogfight

Schon seit über zwei Jahren werkelt Microprose an einer Flugsimulation, die extra auf einen Mehrspielermodus zugeschnitten ist. Jetzt wird der Schleier um *Dogfight* gelüftet. Wie der Name des Programms schon sagt, steht vor allem der Luftkampf im Vordergrund. Wer alleine fliegt, sucht sich eines von sechs Einsatzgebieten aus — im Angebot gibt's Europa, den Fernen und Nahen Osten, den pazifischen Raum und die Falklandinseln – und muß dort verschiedene vorgegebene Missionen erfüllen. Der fliegerische Schwerpunkt liegt bei *Dogfight* jedoch auf dem Luftduell mit einem menschlichen Counterpart. Wahlweise per Modem, Direktkabel oder im Netzwerk dürft Ihr Euch an den verschiedenen Schauplätzen mit einem Kumpan ein Luftgefecht liefern. Im Sondermodus "Was wäre wenn?" könnt Ihr sogar mit kuriosen Flugzeugkombinationen in den Vektorenhimmel steigen. Zwischen 12 unterschiedlichen Maschinen kann dabei gewählt werden. Das Spektrum reicht von Uraltflugzeugen wie der Sopwith Camel oder dem Fokker Dreidecker, über erste Düsenjets wie die MiG-15 und endet bei hochmodernen Kampfjets wie der MiG-23 und der F-16. Wer schon immer wissen wollte, ob

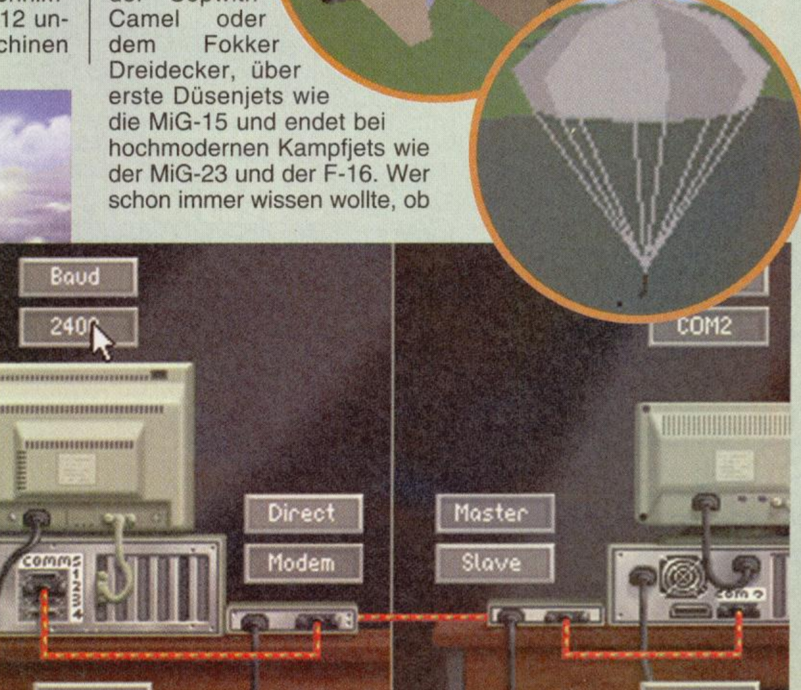


In diesem Auswahlbildschirm wird Eure Wunschmaschine

Die Instrumententafel läßt sich separat aufrufen

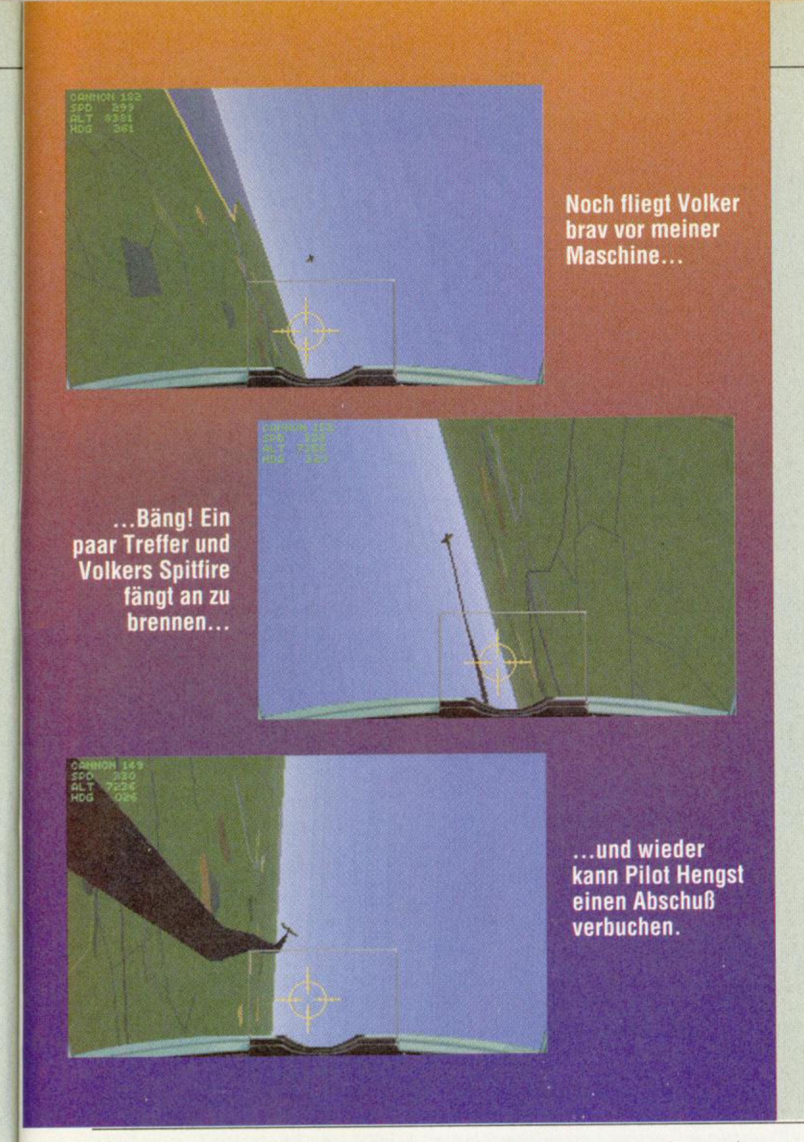


In den Einzelmissionen lassen sich die Flieger individuell bewaffnen



Der Flug war nur von kurzer Dauer (oben)... ...wer nicht aufpaßt, baumelt am Fallschirm (unten).

Connect me: Hier werden die Verbindungsparameter verändert



Noch fliegt Volker brav vor meiner Maschine...

...Bäng! Ein paar Treffer und Volkers Spitfire fängt an zu brennen...

...und wieder kann Pilot Hengst einen Abschuß verbuchen.

Sechs Einsatzgebiete stehen zur Auswahl

eine Bf-109 gegen eine F-4 Phantom bestehen kann, darf es hier ausprobieren.

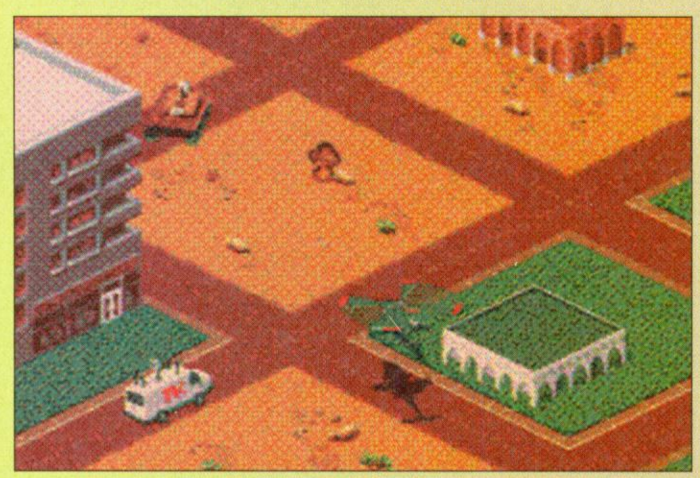
Seid Ihr unterwegs, seht Ihr die Umgebung aus dem Cockpitfenster. Aus Geschwindigkeitsgründen sind die herkömmlichen Instrumente normalerweise ausgeblendet. Auf Knopfdruck lassen sich Anzeigen wie Kompaß, künstlicher Horizont, Höhenmesser und Tachometer wieder einblenden. Ebenfalls abrufbar: Verschiedene Blickwinkel, die Eure oder die gegnerische Maschine von außen zeigen. *Dogfight* gibt´s übrigens komplett in Deutsch, eine Amiga und eine Atari ST-Version sind fest geplant und erscheinen in Kürze. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 69%

Grafik: 62% Sound: 46%
Schwierigkeit:
Minimal: 286er mit 12 MHz, 1 MByte, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Roland
Geplant für: Amiga, Atari ST

Meister Chopper



Auf Tastendruck könnt Ihr zwischen Maschinengewehr, Hydra- und Hellfire-Raketen umschalten.

Desert Strike

Return to the Gulf

Der Weltfrieden ist in Gefahr - Gummizellenkandidat General Kilbala marschiert mit seinen ungesitteten Streitkräften in ein benachbartes Land und verbreitet Angst und Schrecken im mittleren Osten. Der amerikanische Präsident kann und will dieses barbarische Treiben nicht dulden und schickt seine Truppen und seinen besten Helikopterpiloten in das Krisengebiet: Euch.

Bereits vor einem Jahr packte Electronic Arts die brisante Golfkriegsthematik leicht modifiziert in ein Modul für das Sega Mega Drive. *Desert Strike: Return to the Gulf* kreiste in Amerika und England monatelang in höheren Charts-Regionen und liegt nun in einer aufgebohrten Fassung für den Commodore Amiga vor.

Von einer Fregatte der US Navy startet Ihr in Eurem Hubschrauber. In der ersten von insgesamt vier Missionen müßt Ihr zuerst die feindlichen Radaranlagen zertrümmern, dann das Kraftwerk im Nordosten wegpusten und zu guter Letzt zwei kleine Militärflughäfen und ein Kommandozentrum dem Erdboden gleichmachen. Allerhand feindliche Artillerie macht Euch das Pilotenleben zur Hölle: FLAK-Panzer, mobile Raketenwerfer und mit Bazookas bewaffnete Soldaten wollen Euren Helikopter in einen besonders luftigen Schweizer Käse verwandeln. Um diesem risikoreichen Schützenfest zu entgehen, solltet Ihr auf der Karte (er-

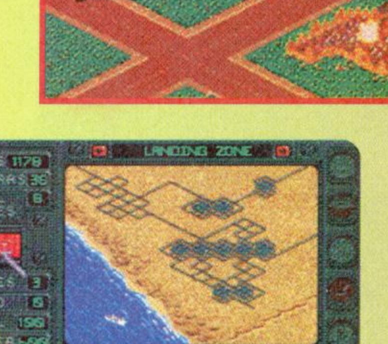
Die Flak machte ihn zum Wrack. Wo ist das M*A*S*H-Team, wenn man es braucht?

gut

Freunde harter Actionspiele reservieren *Desert Strike* einen Ehrenplatz im Spieleregal. - Hier wird nichts verschwiegen und vertuscht, das Helikopterdrama präsentiert sich von vorn bis hinten dramatisch und martialisch. Was bei Norman Schwarzkopf und anderen Computergenerälen ein wohliges Glücksgefühl auslöst, wird zartbesaiteten Naturen bleischwer im Magen liegen. Hinter der heiklen Handlung verbirgt sich immerhin ein spannungsgeladener Actionhammer mit Anspruch. Leichtsinniges Abknallen ist bei *Desert Strike* nicht gefragt. – Nur wer seinen Munitions- und Treibstoffvorrat besonnen einsetzt und die Angriffe plant, wird die Welt vor dem "Madman" bewahren. Die Programmierer haben die Mega-Drive-Vorlage kompetent auf Commodores Freundin umgesetzt. Allein das Scrolling könnte weicher sein. – für ist's auf dem Amiga um eine Nuance bunter, wird besonders stilvoll präsentiert und bereitet garantiert einigen Nachbarn schlaflose Nächte: Die Geräuschkulisse verdient das Prädikat "besonders knackig".

super

Desert Strike hat sich schon auf dem Mega Drive den Titel einer hervorragenden Actionsimulation erflogen. Gerade die atemberaubende Atmosphäre läßt Hubschrauberpiloten in ihren Sitzen erbeben. Im Gegensatz zu einer echten Simulation ist die Bedienung des *Desert Strike*-Apache sehr einfach, dies kommt dem Action-Konzept der Wüstenballerei entgegen. Die Devise lautet dransetzten, losfliegen und die Bordkanone krachen lassen. Nach einem kurzen Reinschnuppern steigern verschiedene Missionsziele Motivation und Spielspaß des Wüstenkriegers. Zwar mußte die Amiga-Version gegenüber der ursprünglichen Mega Drive-Version im Detail einige Federn lassen, trotzdem kommt die Hubschrauberknallerei gerade auf dem Amiga einfach super rüber. Actionfesten Simulationsfans sei *Desert Strike* wärmstens ans Herz gelegt.



Lebenswichtige Daten offenbart der Kartenschirm



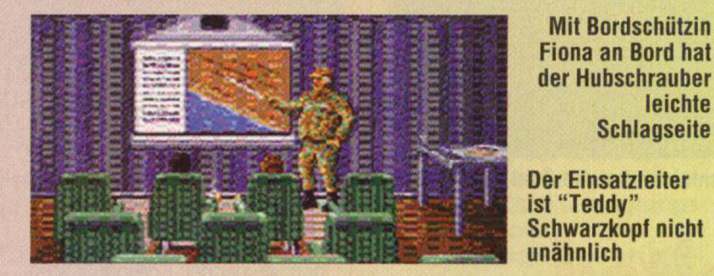




Geschichtsaufbereitung: Aus dem legendären Flachpanzer wird wieder ein FLAK-Panzer.



Mit Bordschützin Fiona an Bord hat der Hubschrauber leichte Schlagseite



Der Einsatzleiter ist "Teddy" Schwarzkopf nicht unähnlich

scheint auf Tastendruck) das Terrain abchecken und die beste Reiseroute zum Zielobjekt wählen.

Das unbarmherzige Kampfgetümmel zeigt sich in isometrischer 3-D-Grafik von schräg oben. Die Flughöhe Eures Apaches könnt Ihr nicht beeinflussen – er schwebt wenige Meter über dem Boden. Munitionskisten oder Treibstoffässer werden mit einem Motorhaken automatisch an Bord gehievt, befreundete Soldaten klettern auf einer Strickleiter in den rettenden Hubschrauber. Auf Knopfdruck eröffnet Euer Bordkanonier das Feuer in Flugrichtung. Das Maschinengewehr richtet nur bescheidenen Schaden an, effektiver sind Hydra- und Hellfire-Raketen. – Ihr seid allerdings nur mit einer geringen Menge dieser zweifelhaften Wunder der Waffentechnik bestückt. Habt Ihr alle Aufgaben einer Mission erfüllt, winkt ein erlösendes Paßwort für den nächsten Auftrag. – Wird Euer Apache vorher von feindlichen Projektilen zerlegt, müßt Ihr's neu anpacken *js*

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Selling Points

AMIGA 80%

Grafik: 74% Sound: 69%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MB
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Bereits erscheinen: Mega Drive, Super Nintendo

Bauboom

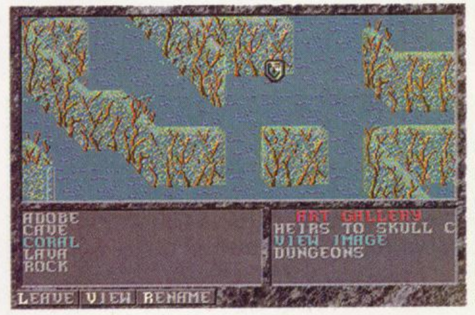


Kunstwerk im Angebot: Der Dungeonmeister hat die Qual der Wahl.

Unlimited Adventures

Die meisten Rollenspieler haben sicherlich schon einmal den Wunsch verspürt, ein eigenes Programm mit Dungeons, Puzzles und jeder Menge Monster zu entwerfen. Leider steht dem hehren Wunsch des eigenen Rollenspiels ein eklatanter Mangel an Programmierfähigkeit entgegen: Aus dem Traum vom Abenteuer aus eigener Hand wird ein Alptraum durch die Tiefen einer Programmiersprache. Zum Glück haben einige Softwarefirmen ein Einsehen und bringen in regelmäßigen Abständen sogenannte "Konstruktion"-Sets auf den Markt, mit dem auch blutige Laien, die mit Assembler, Turbo C oder Pascal auf Kriegsfuß stehen, ein akzeptables Spieleergebnis erzielen.

Neu im Reigen der digitalen Bastelbögen ist SSI's *Unlimited Adventures*, in dem die amerikanischen Rollenspieldesigner die gesammelten Utilities und Programmierwerkzeuge der berühmten *AD&D*-Serie vereinten. Damit nicht genug: Quasi als finaler Teil der Reihe wird das fertige Spiel *The Heirs to Skull Ragg* gleich mitgeliefert. Wer lieber sein eigenes AD&D-Szenario entwerfen will, greift auf den umfangreichen Design-Modus zurück. Per simplen Mausklick bastelt Ihr bis zu 36 verschiedene 3-D-Dungeons (ob es sich dabei um ein "echtes" Labyrinth, eine Stadt oder eine Außenwelt handelt, ist dabei völlig egal), plaziert Schätze, Monster und Puzzles und verbindet Labyrinthe sowie Städte mit Teleportern oder Treppen. Das Arsenal der vorgefertigten Grafikteile ist gewaltig. Rund 150 verschiedene Bildchen von Monstern, freundlichen Ladenbesitzern und anderen Charakteren werden auf Knopfdruck in das eigene Spiel eingebaut. Dungeon-Tüftler greifen auf 80 (!) verschiedene Wandteile (das Spektrum reicht vom Wald über Lavawände bis zum Marmorset) oder 5 Überlandkarten zurück. Wem das immer noch nicht reicht, kann mit herkömmlichen Grafikprogrammen (z.B. *Deluxe Paint* selbst Bilder zeichnen und diese dann ins Spiel einbauen. Habt Ihr ein Labyrinth mit Monster bestückt, Rätsel aktiviert und Wände gezeichnet, könnt Ihr den Dungeon sogleich testen. Spielen läßt sich Euer fertiges Szenario jedoch nur in Verbindung mit dem *Ultimate Adventure*-Programm. Alleine sind die eigenen Kreationen nicht lauffähig. *mh*



Wäßriger Editor: Mit der Maus werden die Wände plaziert und hoffentlich rechtzeitig abgespeichert.

gut

Mit Wehmut denke ich an die "alten" Zeiten zurück, wo ein frisch in der Redaktion eingetrudeltes *AD&D*-Rollenspiel zu harten Gefechten unter den Kollegen führte ("Meins, meins, meins!"). Obschon der Zahn der Zeit erbarmungslos an dem mittlerweile 4 Jahre altem Spielprinzip nagt, sorgt das fertige AD&D-Szenario *The Heirs to Skull Ragg* für ein kurzweiliges Wochenende mit vielen liebgewonnenen Monstern, bekannten Zauberformeln und vertrauten Orten. Das Bastelprogramm besticht durch eine ausgefeilte und kinderleichte Benutzeroberfläche, die nur wenig Spielraum für technische Fehlkonstruktionen läßt. Mit Elan und Begeisterung zogen sich unsere AD&D-Fans im Baurausch für Tage ins stille Kämmerlein zurück und präsentierten den staunenden Kollegen frische Rollenspiele ("Harhar, ich hab' ein paar extradicke Monster eingebaut!"). Aber Obacht: Trotz der schnittigen Benutzerführung und der umfangreichen Grafik-Bibliothek steckt in einem eigenen AD&D-Rollenspiel eine ganze Menge Feinarbeit. Denn die Tücke steckt wie so oft im Detail. Es reicht nicht, ein tolles Labyrinth nur mit einer Handvoll Monstern zu bevölkern. Erklärende Texte müssen geschrieben und plaziert, logische Verbindungen zwischen den einzelnen Spielteilen hergestellt- und der Schwierigkeitsgrad muß angepaßt werden. Der Graben zwischen einem gelungenen AD&D-Vergnügen und einem verkorksten Magerabenteuer ist ohne die nötige Sorgfalt schnell überschritten. Nur ein einziger Wermutstropfen hemmt die ungehemmte Bastelleidenschaft: Schade, daß die selbstentworfenen Szenarien nicht allein lauffähig sind und nur in Verbindung mit dem Design-Programm funktionieren. Davon abgesehen, darf sich jeder AD&D-Fan das Konstruktion-Set zulegen (allein schon wegen *The Heirs to Skull Ragg*). Auf eine *POWER WERTUNG* haben wir übrigens verzichtet, da das Ergebnis nur von Eurer eigenen Krativität abhängt.

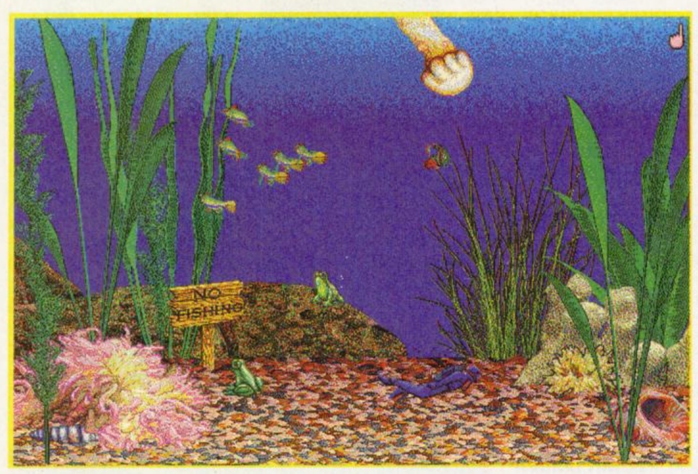
Aus 16 Wand-Sets mit jeweils 5 verschiedenen Grafiken bastelt Ihr Euer Wunschdungeon.



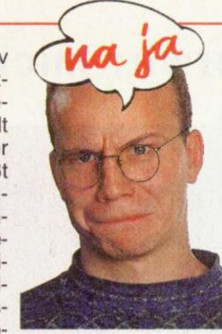
Wer nicht warten kann, spielt das fertige AD&D-Szenario "The Heirs to Skull Ragg".


Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold
MS-DOS --%
Grafik: --% Sound: --%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 4 MByte RAM,Maus
Unterstützt: Soundblaster, Roland
Geplant für: –

Flossen hoch



Sogar in Super VGA dümpeln die Fische durchs Aquarium



Towarisch Pajitnov sind wohl die Klötzchen zu Kopf gestiegen: Anstatt der Welt zu zeigen, wo der Abacus hängt, läßt sich der *Tetris*-Designer in einem Mischmasch aus abgefahrener Aquariumsimulation und rechenintensiver High-End-Zufallsgeneration aus. Apropos Rechenaufwand. – An und für sich sollte man vermuten, daß ein Aquarium ein überschaubares Terrain ist, doch ohne 486er und einer gehörigen Portion RAM bewegen sich die Fische mit kleinen Sprüngen durchs Becken. Daß dies kein Zuchtfehltritt sondern schlampige Programmierung ist, steht außer Frage. In der Zeit für die Animationsberechnungen der goldigen Kaulquappen ließe sich ein echtes Aquarium aufbauen. Auf der Suche nach dem abgetauchten Spielwitz bleibt *El Fish* nur die Installationsberechtigung als Bildschirmschoner. Doch da die Fischschwemme mal ebenso 38 KByte Hauptspeicher belegt, geht auch diese Daseinsberechtigung baden – ein Spiel für den pensionierten Guppyzüchter.

El Fish

Russische Namen und Strukturformeln der organischen Chemie prägen sich etwas langsamer ein. *Tetris*-Erfinder Alexej Pajitnov hat es geschafft: Jeder halbwegs informierte Spieler kennt den Stardesigner aus dem Matroschka-Land. Nachdem der Meister vom östlichen Borschtsch zu westlichen Hamburgern wechselte, passierte eine Weile nichts. Endlich in seiner neuen Heimat Fuß gefaßt, packte Alexej die Programmierwut. Sein letzter Streich ist *El Fish*: Wie beim Klassiker *Tetris* ist die Spielidee von *El Fish* brachial simpel. Mittelpunkt des Spielgeschehens ist diesmal ein Aquarium. Dabei habt Ihr keine schlagwütigen Abenteuer, kniffligen Geschicklichkeitseinlagen oder akribischen Simulationen am Hals, sondern die heile Unterwasserwelt eines bürgerlichen Wohnzimmer-Wassertanks.

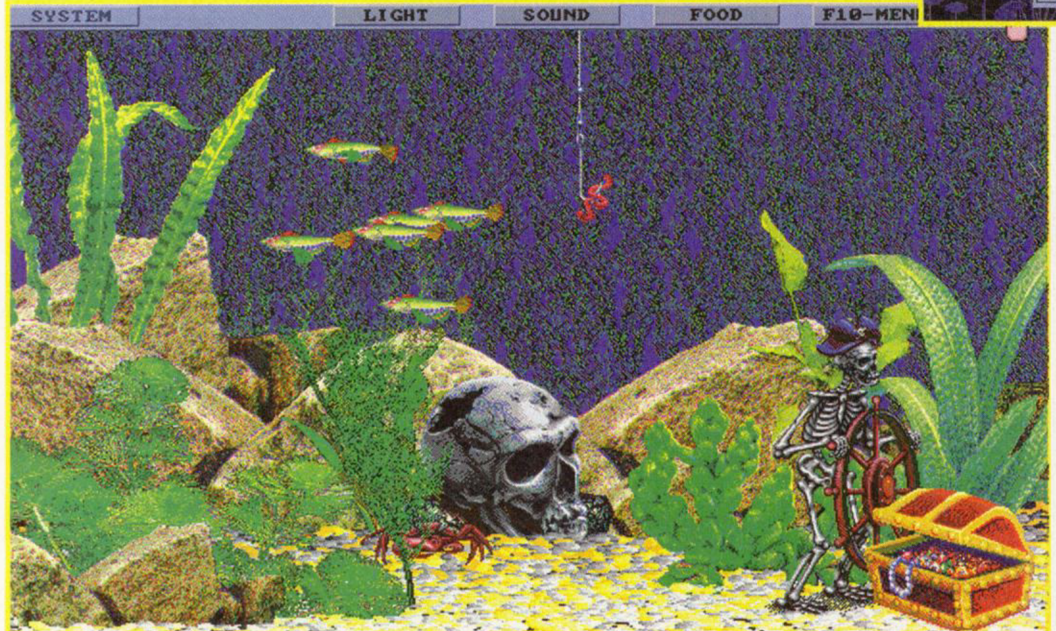
Unklar? Ganz einfach: Ihr züchtet Fische, Pflanzen und anderes Meeresgetier, arrangiert das Ganze in einem wabbernden Glaskasten und schon habt Ihr ein Superaquarium. Wie der Hunger beim Essen, kommt der Witz beim Spielen – denn als Belohnung dürft Ihr Euch nach getaner Arbeit am Anblick Eures ganz individuellen Seetanks ergötzen. Dabei sucht man vergebens nach Punkten oder neuen Leveln – für Motivation müßt Ihr selbst sorgen. Dabei spielt der Anspruch an Euer Aquarium eine wesentliche Rolle: Ohne selbstgezogene Fischchen oder schnucklige Pflänzchen kann man als Meeresforscher nicht mitreden. Um stolzer Besitzer eines besonderen Zierfisches zu werden, geht man als erstes angeln. Irgendwo in der Karibik zieht Ihr per Zufall einen Goldfisch an Land, besser sind zwei, denn die lassen sich im nächsten Menü paaren. So entstehen nach Mendel und Zufall kistenweise Fischbastarde. Besonders edle Züchtungen lassen sich abspeichern und später ins Becken laden. Das Aquariumdesign flutscht wie ein Aal im Salzeimer: Ein reizender Hinter- und Untergrund sind schnell gefunden, Pflanzen und animierte Objekte ruckzuck per Mausklick an die richtigen Stellen gesetzt. Nun fehlen noch ein paar schillernde Fischchen und fertig ist unser Staunbassin.

Um fischliebenden Arbeitskollegen und interessierten Unterwasserexperten in den Genuß Eures Aquariums kommen zu lassen, dürft Ihr die gesammelten Becken in einer Slideshow speichern. Mit der optional installierbaren Super VGA-Auflösung entgeht Euch kein Grätenpixel. *cd*

Tapetenwechsel per Mausklick



Speicherfresser: Frutti de Mare in Zeitlupe.



Genre: Simulation
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 41%

Grafik: 60% **Sound: 62%**
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er ,640 KByte, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Pro, Adlib,SVGA
Geplant für: –

Verwirr mich


Sie haben es sich verdient: Die Burg dient als Erholungszentrum.

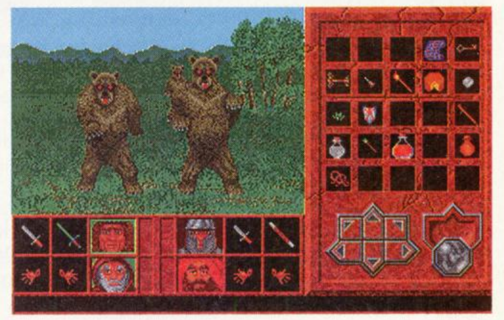
Abandoned Places 2

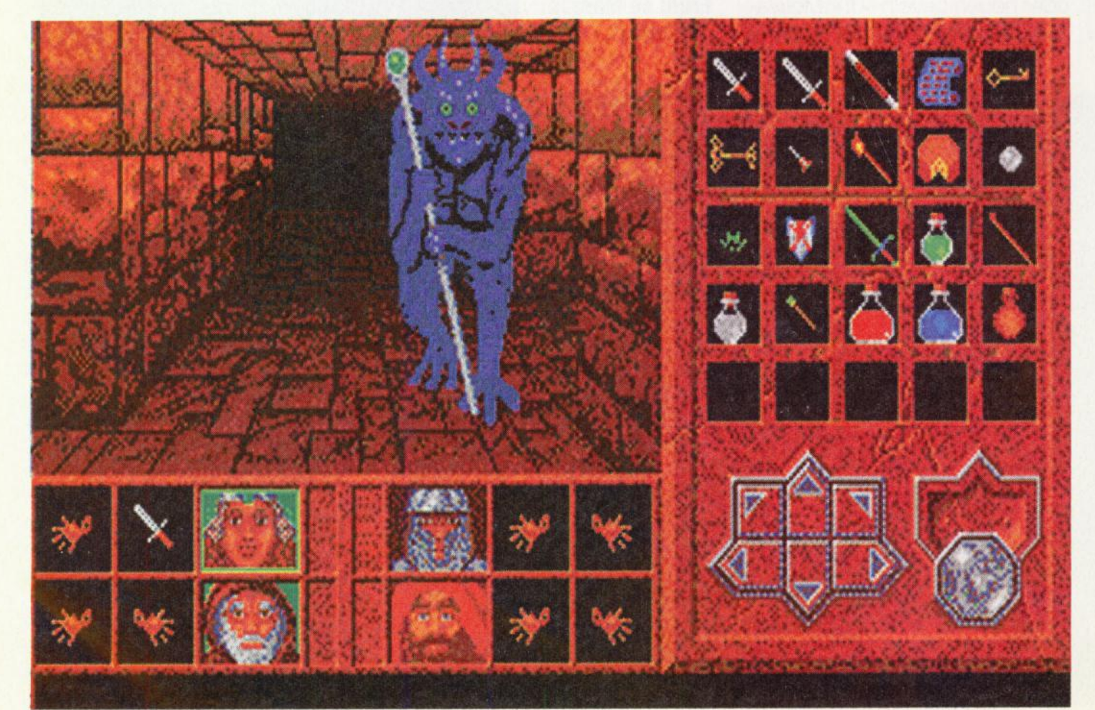
Nachdem sich Rollenspielfreunde durch den ersten Teil der Befreiungsschlacht um Kalynthia geknabbert haben, lebt das Land friedlich in den Tag hinein. Inzwischen sind mehr als vierhundert Jahre vergangen, und an den Namen des garstigen Bronagh kann sich kaum noch jemand erinnern. Bis Pendugmalhe, der Schöpfer des besiegten Bronagh aus der Nachbardimension angedüst kommt, um sich an den armen Menschen Kalynthias zu rächen und Apfelmus aus ihnen zu machen. Doch so verwirrend es klingen mag, Kuhalk, das Schwert des Lebens erhebt sich aus dem Kreise der Beschwörer und belebt die Alten wieder, die Ihr nun auf den richtigen Weg führen sollt. Auf jeden Fall steht gegen Ende des Spiels der Kampf gegen Obermotz Pendugmalhe an.

Zu Beginn wählt Ihr Eure vierköpfige Party aus Unmengen vorgefertigter Charaktere aus, die sich grob in zwei Berufsgruppen einteilen lassen: Krieger und Magier. Habt Ihr Euch die Traumfamilie zusammengestellt, gehts flugs ins erste Dungeon. Nun eilt Ihr von Mission zu Mission, tut zahlreichen alten Männern verschiedene Gefallen oder hebt diverse Monsterlager aus. Auf dem Weg durch die 3-D-Dungeons tritt Euch viel Feindvolk auf die Füße, das im Gegenschlag in altbewährter Echtzeitkampfmanier aus den Socken gehauen wird. Natürlich fehlt auch eine Oberwelt (diesmal in 3D) nicht, in der Euch grimmige Bären Honig stibitzen oder garstige Räuber bis aufs Hemd auszunehmen gedenken. Nichtsdestotrotz verfolgt Ihr Euren Pfad, kauft bei Händlern ein, öffnet Kisten und sammelt Erfahrungspunkte. Im Gegensatz zum ersten Teil, darf diesmal auch in den Dungeons der Spielstand gespeichert werden. *kn*

geht so

Gegenüber dem Vorgänger haben die ungarischen Nachwuchsprogrammierer den Schwerpunkt vor allem auf die grafische Gestaltung verlegt. Dementsprechend sehen die zahlreichen Dungeons und darin herumflirtenden Gestalten auch ansprechend aus. In Sachen Spieldesign klaffen in *Abandoned Places 2* jedoch einige Lücken. Abgesehen von der sehr verwirrenden, weil nicht durchschaubaren Story und der grausigen deutschen Übersetzung (aus dem "Schwert des Lebens" wird z.B. das "Schwert der Lesben") werden besonders anspruchsvolle Rätsler enttäuscht. Zudem plagen wir uns mit nur zwei Berufsgruppen und einer sehr leichten und dadurch etwas unterbelichteten Benutzerführung herum. Auch der Echtzeitkampf ging in die Hose. Ob wir unseren Gegner treffen oder nicht, wird weder angezeigt noch durch Geräuscheffekte signalisiert. Im Endeffekt bleibt ein solides Einsteiger-Hack'n'Slay ohne tiefgehende Story oder tolle Rätsel.


Nur mit Lindenblütenhonig sind die Süßmäuler zu stopfen

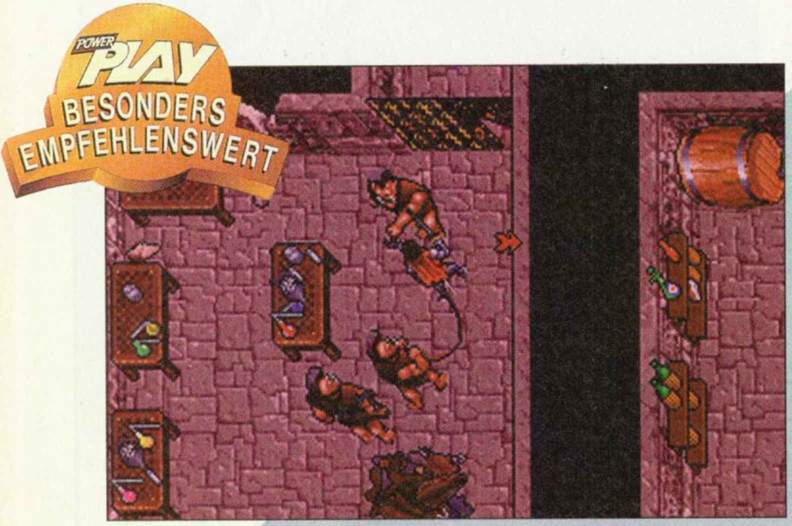

Auge um Auge, Zahn um Zahn: Gekämpft wird ohne Erbarmen und in Echtzeit.

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Ice
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Ice

AMIGA 64%

Grafik: 72% Sound: 34%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk
Geplant für: –

Die andere Seite



Ultima 7

Teil 2: Serpent Isle

Avatare reiben sich die Hände, polieren wieder die Schwerter, studieren ihre Zauberrunen und schlüpfen in die bequeme Reiserüstung. Richard Garriot alias Lord British, präsentiert nach fast einjähriger Wartezeit den zweiten Part zum siebten Teil (*The Black Gate*) der Rollenspielreihe *Ultima*. Obwohl *The Serpent Isle* die zweite Hälfte von *The Black Gate* ist, kann das Programm völlig separat gespielt werden. Die Story von *The Serpent Isle* schließt nahtlos an die Geschichte des Vorgängers an. Der "Guardian", den gestandene *Ultima*-Experten schon im ersten Part erledigt glaubten, ist putzmunter und bösartig wie eh und je. Diesmal hat es sich der Miesling in einer neuen Welt bequem gemacht. Von hier aus bereitet er die Vernichtung Britannias vor. Lord British schickt deshalb Euer digitales Alter Ego – den Avatar – auf den Weg, den Guardian ein für allemal zu vernichten. Dies ist aber nicht die einzige Aufgabe.



Hilfreich: Eine verborgene Landkarte weist den Weg zu einem geheimen Gletscherdungeon

In Begleitung der alten *Ultima*-Kumpels Iolo, Dupre und Shamino segelt Ihr zur *Serpent Isle*. Hier warten ein paar nette Überraschungen auf die tugendhaften *Ultima*-Gesellen. Wird die Insel doch von Flüchtlingen bewohnt, die vor Urzeiten aus Britannia geflohen sind. Der Grund für die Völkerwanderung: Die Vorväter der Siedler flüchteten vor der "Knechtschaft" Lord British's, der auf der *Serpent Isle* nur als "Beast British" bekannt ist. Ein weiteres Rätsel sind die uralten Artefakte und Ruinen einer

Übersichtlich: Auf einen Blick könnt Ihr Daten über den Charakter und das Gepäck abrufen

Gesprächig: Selbst ein paar schaurige Geister finden sich zum gemütlichen Plausch mit dem Avatar



Super

The Serpent Isle ist unumstritten eine echte Bereicherung für die *Ultima*-Serie. So stapfen Avatare nicht mehr über die, mittlerweile ziemlich ausgelutschten, Trampelpfade Britannias, sondern dürfen sich in einer komplett neuen Umgebung austoben, unbekannte Städte erkunden und frische Dungeons durchforsten. Dies erleichtert auch Neulingen den Einstieg in Lord British's Fabelwelt und bietet Veteranen endlich eine Abwechslung. Die Hintergrundgeschichte des Programms ist ein echtes Fantasyschmankerl und sorgt für die nötige Spannung – warum die Burschen keine. Die Story-Mixtur aus Flüchtlingsdrama und geheimnisvoller Schlangenkultur schlägt (nicht nur) gestandene Avatare in seinen Bann – es wird Zeit, das Origin mal ein paar *Ultima*-Romane veröffentlicht. Technisch hat sich kaum was getan: Die Steuerung ist etwas einfacher und logischer geworden, die Charakterbildchen sind eine Spur schöner und zeugen vom ausgiebigen Gebrauch von Digi-Bildern. Glücklicherweise haben die texanischen Programmierer diesmal das Geschwindigkeitsproblem, zumindest ansatzweise, in den Griff bekommen. Zwar ist ein 386er Spaziergang mit *The Serpent Isle* immer noch eine mühselige Angelegenheit, aber die eigenen Figuren schleppen sich nicht mehr so schlapp über die Landschaft wie bei *The Black Gate*.

Obwohl seit *The Serpent Isle* die *Ultima*-Welt für mich wieder im Lot ist, erreicht der jüngste *Ultima*-Sproß nicht die Qualität der Konkurrenz aus eigenem Hause. Lord British möge mir verzeihen, aber die *Underworld*-Reihe hat den Urvater endgültig auf den zweiten Platz meiner privaten *Ultima*-Hitliste verbannt.



Echt antik: Eine Schlangenfigur zeugt von einer frühen Kultur

scheinbar längst entschwundenen Rasse, die eine Vorliebe für Schlangen zeigte.

Abgesehen von der neuen Hintergrundgeschichte und ein paar kosmetischen Feinheiten in Sachen Benutzerführung und Grafik, hat sich gegenüber *Ultima 7: The Black Gate* nur leine zu und geben im Spielverlauf wichtige Kommentare ab. Habt Ihr durch's Lösen von Puzzels und Vertrimmen von Monstern genügend Erfahrungspunkte gesammelt, könnt Ihr bei einigen Einwohnern der *Serpent Isle* bestimmte Charakterfähigkeiten trainieren. *mh*



wenig geändert. Wie aus dem Vorgänger gewohnt, wird die Umgebung aus einer isometrischen Perspektive gezeigt. Menüs oder Icons gibt es keine. Fast alles was auf dem Bildschirm zu sehen ist, läßt sich anklicken, aufnehmen, anschauen und manipulieren. Per Maus wandert Ihr über den Kontinent, durch Städte und Labyrinthe. Ihr unterhaltet Euch mit den Einwohnern, vertrimmt ein paar frische Monster und erledigt kleinere Aufträge, die einige Bewohner parat haben. Eure digitalen Begleiter verhalten sich völlig selbständig, hauen in Kämpfen von al-

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 85%

Grafik: 85% Sound: 65%
Schwierigkeit:
Minimal: 386er mit 16 MHz, 4MByte RAM, Maus
Unterstützt: Soundblaster (Pro), Roland
Geplant für: CD-ROM





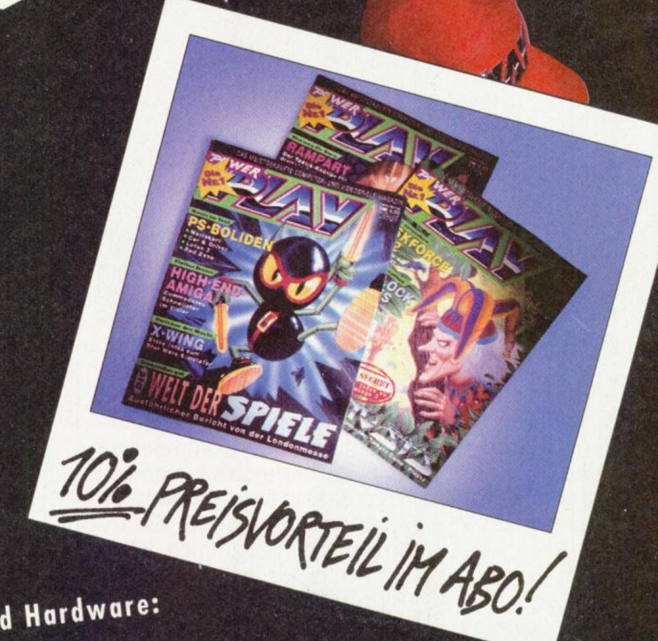
Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63,



Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ❑ **1/92** Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island — Stück: ______
- ❑ **2/92** Spiele des Jahres – alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 — Stück: ______
- ❑ **3/92** Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx — Stück: ______
- ❑ **4/92** Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train — Stück: ______
- ❑ **5/92** Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra — Stück: ______
- ❑ **6/92** CD-ROM total: das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld — Stück: ______
- ❑ **7/92** Cyperspace: the Lawnmower Man, die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste — Stück: ______
- ❑ **8/92** Die Mega-Messe: CES, Lionheart, neue „Sim"-Spiele, alles über Tolkien, Gateway, Superscope — Stück: ______
- ❑ **9/92** Space Quest 5, Bard's Tale 4, unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 — Stück: ______
- ❑ **10/92** Task Force 1942, Sherlock Holmes, Kyrandia, Lemmings 2 — Stück: ______
- ❑ **11/92** X-Wing Sternenballerei in 3D, die aktuellsten Rennspiele, High-End Amiga — Stück: ______
- ❑ **12/92** NHLPA Hockey, Blue Byte, Simulation total, Betrayal at Krondor — Stück: ______
- ❑ **1/93** Ultima Underworld 2, Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Erotik-Report, Comanche — Stück: ______

Summe: ______ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

- ❑ **1/92** (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) — Stück: ______
- ❑ **2/92** (Tips & Tricks) — Stück: ______
- ❑ **3/92** (Die 100 besten Spiele 1992) — Stück: ______

Summe: ______ DM

„Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle ______ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: ______ DM

(Zugzl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag ______ **DM**

Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe ______ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______ Seite ______
2. ______ Seite ______
3. ______ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

______

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

______

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

______

ssum

ellen Teil

(kn),

daktion:
89/46 13-50 46

oder mit dem Namen des Autors

ne von der Redaktion angenommen.
auch an anderer Stelle zur Veröffent-
rden sein, so muß das angegeben
Zustimmung zum Abdruck in den von
blikationen. Honorare nach Vereinba-
eine Haftung übernommen.
er
rfer

(168)
044-81340-5058,
001-415-358-9500,
9, Fax: 008862-715-1950
1925, Fax: 0081-33595-1709
751494, Fax.: 0039-31-751482
2, Fax.: 0031-2153-10572
56, Fax: 00972-3-556-6944
9, Fax: 00822-757-5789
7640989, Fax: 00852-7643857
nuar 1993

enabteilung:
089/4613-789

eb GmbH & Co.KG, Postfach 1123,

t-Service:
vice
eckarsulm
: 07132/6563

inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Anfrage)
A-5020 Salzburg,

Lenzburg, Tel.: 064/519131,

ruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,
n Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

1, 7170 Schwäbisch-Hall
nen Beiträge sind urheberrechtlich
eitverwertung, vorbehalten. Reproduk-
der Erfassung in Datenverarbeitungs-
ages. Aus der Veröffentlichung kann
ösung oder verwendete Bezeichnung

zutreffende Informationen oder in
er enthalten sein sollten, kommt eine
der seiner Mitarbeiter in Betracht.
enenen Beiträge können für Werbe-
n.
9/4613-232.

Doll, Dieter Streit

-100

: Familie Otmar und Karin Weber,
aldham; Aufsichtsrat;
stellv. Vorsitzender),
r.

ivw



POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)

❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift

Y10D54

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. ____________________

2. ____________________

3. ____________________

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



Obskur

Wenn man sich so aus Textschnipseln, Fragebögen und Bemerkungen versucht, ein Bild über den "repräsentativen" *POWER PLAY*-Redakteur zusammenzusetzen, erhalte ich folgendes: Hebt er einmal seine Nase über den Monitor hinaus, dann steckt er sie entweder in einen Comic (viele schöne bunte Bilder) oder in einen Fantasy- bzw. Sci-Fi-Roman. Am liebsten hört er elektronische Musik, ist leidenschaftlicher "Star Wars"-Fan (teilweise auch "Treckie") und seine Lieblingsmaler sind Computer- bzw. Videospielgrafiker. Ich hoffe, daß wenigstens einige von Euch nicht in diese Schema passen. Ich persönlich halte nicht viel von Comics oder dem Fantasy-Genre (Da werden scheinbar immer gleich ganze Zyklen geschrieben, aber nicht, weil der Autor so viel zu sagen hat oder seine Kreativität so überbordend ist, sondern um mit dieser Suhlerei in Selbstzitaten abzusahnen.) Auch die drei "Star Wars"-Teile habe ich gesehen und fand sie nicht gerade überragend. Daß sich George bei der urdeutschen Nibelungen-Saga bedient hat (Vater-Sohn-Geschichte), kann man ja noch akzeptieren. Daß er sich aber für die Schlußszene des ersten Teiles, als die Recken ihr Ritterkreuz mit Eichenlaub bekamen, offensichtlich von der urdeutschen Leni Riefenstahl und ihrem Film "Der Parteitag" über den NSDAP-Parteitag 1936 in Nürnberg inspiriert fühlte, nehme ich ihm persönlich übel. Versucht es doch wirklich mal mit dem sprachgewaltigen Marquez, dem skurillen John Irving oder den genialen Chandler-Romanen über Marlowe. All das ist wie gesagt, meine ganz persönliche Meinung. Wenn Ihr auf Fantasy und SciFi steht, so ist das Eure Sache. Was ich mir aber verbitte, daß Ihr diesen persönlichen Geschmack penetrant Euren Computer- und Videospielmagazin-Lesern unterjubelt. Ich kaufe die *POWER PLAY*, weil ich Infos und Tests zu Computer- und Videospielen haben will. Nicht, um mir von Euch dauernd Lobeshymnen auf "Star Wars", Rezensionen von obskuren Comic- und Fantasy-Romanen sowie Eure oft danebenliegenden Kritiken zu Filmen anhören zu müssen. Karsten Silz, Dresden

Die Erkenntnis, daß die Star Wars-Endsequenz gewisse Ähnlichkeiten zu der genannten Parteitags-Szene aufweist, ist nicht neu. Da Du dieses George Lucas aber "persönlich übel" nimmst, hoffe ich nur, daß der arme Kerl nach diesem Vorwurf noch ruhig schlafen kann.

Umwerfend

Mit Wing Commander 2 habe ich folgendes Problem: Nach der Installation von der zweiten Festplatte, dem CD-ROM und der Soundblaster Pro (ich hatte vorher einen Soundblaster 2.0, womit alles funktionierte) habe ich auch Wing Commander 2 entpackt und wollte mir die umwerfende Sprachausgabe im Intro wieder einmal anhören, jedoch bekam ich anstatt Sprachausgabe nur wüste Sprachfetzen zu hören und einen Tobsuchtsanfall. Ich habe alles versucht, um diese Sprachfetzen wieder in Sprachausgabe umzuwandeln (WC 2 Setup, SB Pro Setup...), es änderte sich aber nichts, außer meinem Frust. Kann das am SB Pro liegen? Außerdem finde ich Eure Laser Age-Reihe sehr gut, und bitte Euch, das weiterzuführen und auszudehnen. Immer mehr Anwender steigen auf die CD-Technologie um, die jetzt auch schon für kleinere Geldbeutel erschwinglich ist. Michael Markstaller, München

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg),
Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Micro Prose
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2266, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563

Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90 (inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.

ivw



Lesers Leid

In der letzten Zeit habt Ihr einiges von Eurem Vorsprung eingebüßt. An das ewige Foto-Vertauschen und die Rechtschreibfehler war man ja schon gewöhnt, aber es fehlten mittlerweile auch schon ganze Satzteile. Mariospiele werden grundsätzlich sehr hoch bewertet. Zu hoch! Wieviel zählt eigentlich die Stimme von "Mario" Gaksch? Die Wertungen für Flugsimulationen und Rollenspiele werden scheinbar auch nur unter Volker – "Wizardry" Weitz und Michael - "Falcon" Hengst ausgemacht. Für die Ballerspiele ist dann wohl Wummen-Knut zuständig. Christian von Holmes widmet sich den Adventures und Sönke Steffen begnügt sich mit Spielen, an denen ein Fünfjähriger eineinhalb Stunden zu kauen hat. Den Grafikwertungen nach spielt Ihr Flugsimulationen nur mit Schwarzweiß-Monitor und Sonnenbrille. Habt Ihr eigentlich noch nicht überrissen, daß ein 386er/25 keine Weltneuheit oder eine monströse Hardwareanforderung mehr ist? Trotzdem: Wir freuen uns jeden Monat auf Eure Zeitschrift.

Peter Wagner, Dietersheim

Nicht zu steuern

Bei X Wing ist die Steuerung mit einem Analog-Joystick unmöglich, da er sich dauernd verstellt. Ich benutze einen Gravis Analog. Das Kalibrieren nützt leider auch nur kurz. Liegt hier ein Programmfehler vor? Dieses Problem habe ich sonst bei keinem anderen Spiel.

Michael Thom, Hambüren

Das Problem ist auch in der Redaktion bekannt: Der X Wing unseres Knubacka lief des öfteren aus dem Ruder, beim Testkandidaten Nummer zwei, Han Sönke sauste der X Wing schnurgerade durchs All. Anscheinend ist das Spiel mit einer etwas sensiblen Joystickabfrage ausgestattet. Da Du vermutlich einen schnellen PC hast, solltest Du probieren, den Bustakt im Extended Setup etwas runterzuregeln.

Prügellust

Wo gibt es das Joypad für Street Fighter 2 zu kaufen oder wo kann ich es bestellen?

Jan Maier, Solingen

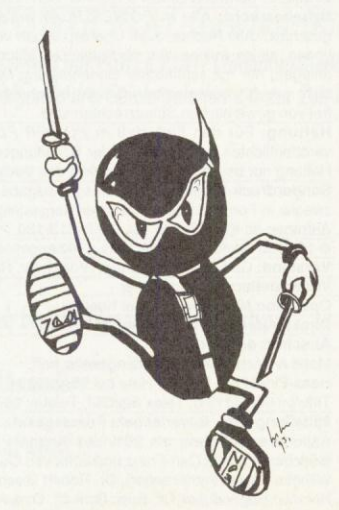
Ich würde Dir zu Capcoms *Street-Fighter-2*-Joyboard raten, das Du für etwa 130 Mark bei jedem kompetenten Fachversender erhältst. Schaue einfach die Anzeigen in dieser Ausgabe durch und such Dir das preiswerteste Angebot heraus.

Sagt mir welches

Meinem Amiga geht langsam die Luft aus und so mußte ich eine Entscheidung treffen: Ein PC 486er, 66 MHz mit *allem*, was dazugehört ca. 6000 Mark oder ein Super NES (ca. 500 Mark).– Also ein SNES muß her! Ich ging in einige Fachgeschäfte (?) und: Welch eine Überraschung, auch bei der deutschen SNES-Version gibt es verschiedene Modelle (Hilfe!). Die Verkäufer wollten immer nur das jeweils vorrätige Modell an den Mann bringen und waren mit Auskünften über andere SNES-Modelle sehr sparsam. Der rettende Gedanke kam mir: *POWER PLAY*

Harald Batz, Adelsdorf

Soooo viele offizielle deutsche Varianten existieren nun auch nicht - eigentlich nur zwei. Zum einen gibt's das Komplettset inklusiv zwei Joypads und *Super Mario World* für knapp 300 Mark und zum anderen das "Ohne-alles"-Paket für knapp 200 Mark. Darin enthalten ist nur das Grundgerät mit Netzteil und Kabeln sowie ein Joypad.



Gezeichnet von Lukas Geissmann aus Zofingen



Sagt mir wo

In Ausgabe 3/93 habt Ihr über Musik-CDs, welche in Dolby-Surround abgemischt sind, berichtet. Ihr habt drei Titel erwähnt, unter anderem den "Star Wars-Soundtrack" und die "Twin Peaks-CD". Leider habt Ihr nicht die Bestellnummern dazugeschrieben. Es gibt mindestens zwei CDs mit Twin Peaks-Sound, und es war mir bisher nicht möglich, die Star Wars-CD zu beschaffen. Der Hinweis, daß diese bei Sony Classic erschienen ist, half auch nicht weiter. In zwei Läden habe ich es versucht – ohne Erfolg. Michael Merkel, Mannheim

In jedem gut bestückten CD-Laden gibt es Kataloge, in denen ´sich die Bestellnummer nachschlagen läßt.

Fantasy-Kontakt

Ich interessiere mich schon seit längerem für Fantasy-Bildbände, zum Beispiel von Jeff Easley, Rowena, Agnus Mc Bride, Clyde Caldwell. Unter anderem Euren Hinweis auf den Buchkatalog des Airbrusch Shop Hamburg habe ich sofort verwertet und den Katalog bestellt. Für den Raum Berlin kann ich den Lesern noch einen weiteren Tip geben. Ralf Nicolai, Berlin

Pegasus
Dernburgstr. 59
W-Berlin 19
Tel. 030/ 322 65 69

Ist das richtig?

Ich fliege in den Sommerferien nach Florida und ich möchte mir in Miami ein Super Nintendo kaufen.
Nun meine Frage:
a) Wie ist das mit Verbindungskabeln zum Fernseher? Mein Freund hat mir gesagt, daß man einen amerikanischen Fernseher braucht. Ist das richtig?
b) Ist eine Voltzahl für das Netzteil oder die Steckdose ein Problem in Deutschland? Wenn ja, gibt es vielleicht Transformatoren oder Adapter? Tilo Wind, Peine

Warum schwierig, wenn es auch einfach geht. Erstens warum kaufst Du kein deutsches Super NES? Den Modulnachschub kannst Du dann sogar in heimischen Kaufhäusern abdecken. Zweitens gibt es in Deutschland zahlreiche Versandhäuser, die Dich mit einem amerikanischen Super NES versorgen können. Dann gehst du auch den weiteren Problemen aus dem Weg, denn ein Adapter der die Netzspannung von 110 auf 220 Volt transformiert liegt den Importgeräten meist bei. Ansonsten kommst Du um die Anschaffung des Adapters, der ungefähr 30 Mark kostet, nicht vorbei.

Nationalitätenfrage

In Euren Tests zu Super-Nintendo-Spielen wird meist nicht ersichtlich, ob Ihr ein deutsches, amerikanisches oder japanisches Modul testet. Dies wird leider nicht immer unter Besonderheiten angegeben, sollte aber meiner Ansicht nach im Bewertungskasten obligatorisch sein. Dankbar wäre sicher nicht nur ich, wenn Ihr erwähnen würdet, wann ein importiertes Spiel offiziell in Deutschland erscheinen wird. Schließlich habt Ihr ja die Kontakte zu den Herstellern und Vertreibern. Versucht diese doch bitte hierfür zu nutzen. Sascha Gläsel, Dortmund

Dringender Appell

Durch die fantastische Grafik und den von Euch beschriebenen "Donnersound" bin ich auf das Neo Geo von SNK aufmerksam geworden. Leider konnte ich in keiner der vergangenen *POWER PLAY*-Ausgaben einen Artikel über diese Wundermaschine finden. Da ich mir vorstelle, daß bei größerer Bekanntheit auch die Verbreitung zunimmt, bin ich zu dem Schluß gekommen, daß Ihr über die "Neue Welt" berichten müßt. Dabei stelle ich mir einen Bericht vor, der so ähnlich ist, wie der über den T-Bird-Drive aus der Ausgabe 2/93: Einen kleinen Kasten mit NEO GEO-Daten und in dem Fließtext Genaueres über das Gerät.
Hier einige Vorschläge:
1. Prozessor, Chips... in den Datenkasten.
2. Kompatibilität. Sind die verschiedenen Versionen (US-, JP- und DT-version) zueinander kompatibel? Was unterscheidet sie voneinander?
3. Anschlüsse. Kann man die verschiedenen Versionen auch an einen normalen deutschen Fernseher (PAL, 50 Hz) anschließen oder braucht man einen anderen Fernseher oder Monitor (Euro- AV/ RGB /Scart; 50 oder 60 HZ)?
4. Erweiterungen. Was für Zubehör, welche Joyboards gibt es? Was ist eine Memory Card?
5. Spiele. Vielleicht eine Kurzbeschreibung der fünf besten Spiele für das NEO GEO.
6. Geplantes Zubehör (vielleicht ein CD-ROM?)
Sebastian Will, Bischweier

Warum nicht – die Edelkonsole von SNK wird in einer der nächsten *POWER PLAY*'s etwas ausgiebiger unter die Lupe genommen.

Monopolig

Die *POWER PLAY* ist doch eigentlich eine systemübergreifende Zeitschrift, daher würde ich mir wünschen, daß der Platz, den bis jetzt noch der Konsolenteil einnimmt, zukünftig Informationen über neue Computersysteme enthält; und zwar über alle Systeme. Ich vermisse Berichte über den Atari Falcon, neue Apple Computer und vor allem über den Amiga 1200/ 4000. Als Zeitschrift sollte Euch daran gelegen sein, nicht einem System eine Monopolstellung einzuräumen, denn das ist schlecht für die Vielfalt und die Endpreise. Die Bekanntheit eines Computers und damit seine Verkaufschancen steigen und fallen mit der Berichterstattung, ob z.B. bestimmte Informationen genannt werden oder nicht. Sabine Roth, Kiel

Der CeBIT-Bericht in dieser Ausgabe beantwortet Deine Frage fast von selbst, weder die neuen Amigas, der Atari Falcon oder die immer stärker aufbrausende Applefront werden unter den *POWER PLAY*-Redaktionstisch fallen. Wir schließen uns Deiner Aussage an, daß systemhafte Monogamie nicht in ein übergreifendes Heft wie die *POWER PLAY* paßt. In unserer neuen Hardware-Rubrik werden wir deshalb ein Auge auf ein buntes Systemspektrum haben.

Lirpa gelöst

Im Undergroundlevel 292 im Planquadrat 725 Y begegnen Euch große Mengen an Kaffeemaschinen! Ihr Kaffee vergiftet <u>jeden</u>. Vorsicht: Er ist auch nicht mit Doppelkorn von Weitzbier zu neutralisieren. Das Heilmittel findet Ihr im Undergroundlevel 327, im Planquadrat 65 X. Ein großes Problem, aber ich habe die Lösung: Im Undergroundlevel 297 ist im Planquadrat A1 ein Fahrstuhl! Nun kommt ein weiteres Problem. In dem Fahrstuhl ist ein Fahrstuhlführer. Er ist zuckerkrank. Hier klemmen wir uns eine Pulle Doppelkorn mit 97% Alkohol von Weitzbier unter den Arm und füllen damit den Fahrstuhlführer ab (Nebeneffekt: wir schützen Duisentriebs Assistenten vor einem Leberschaden)! Das Gegenmittel ist ein Riesenfaß <u>Buttermilch</u> (Vorsicht: auf Cholesterinspiegel achten.) Balboa & Mandrake

Wahrscheinlich habt Ihr noch nicht das amputierte Fliegenbein zum Kräuseln auf die Solariumbank gelegt, sonst wüßtet Ihr, daß der Fahrstuhlführer ein Expolizist ist und keinen Alkohol im Dienst trinkt.



Hitchhikers Guide

1. Kommt man noch irgendwie an die Infocom Original-Version des Spieles heran? Ich meine, die Version, die außer dem Spiel noch so nützliche Gimmicks wie Joo Jantas Sonnenbrille, eine mikroskopisch kleine Raumflotte, Flaum aus einer Hosentasche und natürlich kein Tee enthält. Wenn ja, wo kann man sie bestellen?
2. Druckt doch bitte mal die Lösung von dem Spiel ab, es ist wirklich ziemlich haarig. Jan-H. Petersen, Ahrensburg



Mehr über Pirates

Ihr schreibt so viele Previews, daß ich mich frage, ob Ihr nicht einmal ein ausführliches Preview zu Pirates Gold schreiben könnt? Schließlich hat dieses Spiel einen grandiosen Vorfahren. In Ausgabe 2/93 hattet Ihr "erste Infos" angekündigt, jedoch sah man in Ausgabe 3/93 nur zwei Bilder. Außerdem möchte ich fragen, ob der Erscheinungstermin Mai 93 für Privateer noch aktuell ist oder ob das mal wieder eine "Origin-Verspätung werden wird.

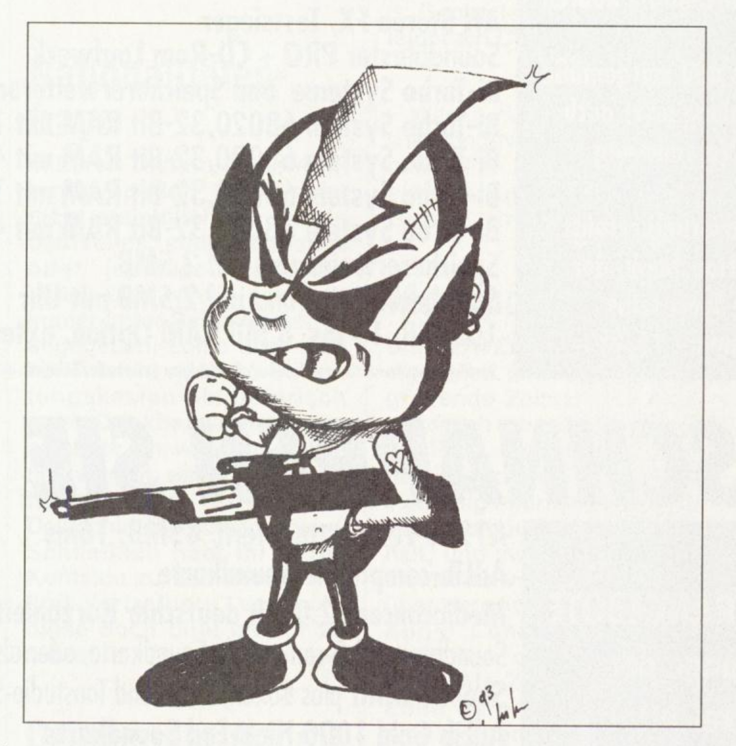
Florian Tuchscherer, Köln

Ahoi: Das gute *Pirates Gold* wird in einer der nächsten Ausgaben bis zum Kielschwein gepreviewt. Origin visiert für *Privateer* den September dieses Jahres an, nach dem *Strike Commander*-Debakel sollte man diesen Termin mit äußerster Vorsicht anfassen.

Liebe Viedospielverächter

Man stelle sich die *POWER PLAY* in gar nicht ferner Zukunft (ohne Videospieletests) vor. Der Amiga stirbt durch die Flut von Raubkopien aus. Wer das nicht wahrhaben will, tut mir leid. Der C 64 ist schon scheintot. Der ST ist so gut wie verschwunden. Was bleibt, ist der PC und der MAC (kommt er oder kommt er nicht)? Auch ich habe früher nichts von Videospielkonsolen gehalten. Als für den Amiga mehr Schund als gute Spiele herauskamen, habe ich auch mit einem PC geliebäugelt. Doch 2500 Mark für eine Spielemaschine ist doch etwas viel, zumal jedes System nach relativ kurzer Zeit veraltet ist.
Ich will hier nicht das eine System gegen das andere stellen, mir geht es einzig um einen Preisvergleich. Nachdem in meiner Stadt ein Videospielverleih nach dem anderen eröffnet wurde, habe ich mir ein Mega Drive zugelegt. Natürlich gibt es auch viele schlechte Konsolenspiele, aber hält man sich an die Bewertungen in der *POWER PLAY*, findet man viele Spiele, die ihr Geld wert sind. Daß Konsolen hauptsächlich für Kinder und Jugendliche gedacht sind, kann auch nicht ganz stimmen. Welcher Jugendliche kann sich schon öfters ein Spiel für 80 bis 130 Mark kaufen. Ich glaube, auch manche Eltern werden mir da recht geben. Nur, weil man ein bestimmtes System nicht besitzt, sollte man nicht verlangen, daß es in der *POWER PLAY* nicht mehr behandelt wird. Auf der Titelseite steht übrigens "Computer- und Videospielemagazin".

Hans Rübsam, Bad Hersfeld



Vorschlag

In den letzten Ausgaben tauchte zunehmend die Frage nach Hardwareberichten auf. Da sich die *POWER PLAY* als Computer- und Videospielemagazin versteht und als solches verstanden wird, wäre ein fester Hardwareteil ein Schritt von der bisher verfolgten Linie. Außerdem ist es nicht einfach, eine Hardwarerubrik so zu gestalten, daß für alle Systeme etwas dabei ist. Ich als PC-Besitzer möchte Sie, bzw. den M & T-Verlag zu einem größerem Schritt motivieren: Wie wäre es denn mit einer weiteren Zeitschrift für PC-Besitzer, die sowohl Software, als auch Hardware testet, die DOS- und Windows-Tips gibt und anstatt des Clue-Books auch Hardwarebasteleien, Softwareeinführungen und -Lehrgänge etc. beinhaltet? Alle PC-Anwender, die ich kenne, sind vor einiger Zeit von Homecomputern wie Amiga 500, C 64 oder Atari ST umgestiegen. So ziemlich alle waren zu der Zeit mehr oder weniger regelmäßige *POWER PLAY*-Leser. Doch wenn man auf dem PC arbeitet, merkt man schnell: Irgendetwas fehlt. Man möchte seinen PC nicht nur als Spielekiste benutzen, dafür hätte der Amiga völlig ausgereicht. Allerdings spielt die sogenannte Unterhaltungssoftware immer noch eine große Rolle. Da man als Schüler oder Student nicht das Geld hat, sich jeden Monat mindestens zwei verschiedene Computerzeitschriften zu kaufen, man hat ja auch noch Hobbys, muß man sich für eine entscheiden: Und das ist in meinem Bekanntenkreis immer mehr die Hardware- und Anwenderzeitschrift. Sollte M&T es tatsächlich schaffen, ein derartiges Magazin herauszugeben, können Sie mit mir und vielen meiner Bekannten als Abonnenten rechnen.

Arne Burda, Espelkamp

Mehr Hardware

Mir ist aufgefallen, daß zu wenig über neue Hardware berichtet wird. Zwar habt Ihr erst kürzlich die Evolution des Amigas und des PC's behandelt, doch aktuelle Neuerungen waren nicht oder nur in angedeuteter Form zu erfahren. Was bitte ist ein AtariFalcon 030, ein Amiga 1200 oder 4000. Kein Nur-Power-Play-Leser weiß über diese Neuvorstellungen Bescheid, auch hier muß ich wieder auf spezielle Literatur ausweichen. Wie wäre es, z.B. in einem der nächsten Hefte mit einem Vergleich zwischen dem A 1200, dem Falcon 030 und dem neuen Archimedes, der es anscheinend auf den Homecomputermarkt abgesehen hat? Übrigens würde es mich noch interessieren, ob Ihr schon von einem für die ferne Zukunft geplanten A 2400 oder der geplanten Workstation A 5000 gehört habt. Wißt Ihr Genaueres über die A 1200 Sounderweiterung "Clarity 16" oder das HD-Floppy für den A 1200, das angeblich wie eine PC-Soundkarte, d.h. daß sie einmal unterstützt wird und einmal wieder nicht?

Andreas Deller, Wallisellen

Um Euch als *POWER PLAY*-Leser auf diesem Sektor voll auf dem laufenden zu halten, wurde die *Hardware-Corner* ins Leben gerufen. Für die zahlreichen Leserbriefe mit Hardware-Problemen werden wir einen zusätzlichen Service im Grünteil einrichten.

PC-Musikant

Ich besitze einen 386/40MHz-PC mit einer Soundblaster Pro und suche einen Composer, also ein Musikprogramm, mit dem ich Samples von z.B. einem angeschlossenen Plattenspieler aufnehmen kann, und auch damit selber Musikstücke machen kann. (Also mehrere Musikkanäle, Möglichkeiten, die Samples in verschiedenen Höhenstufen abzuspielen.)
Vielleicht kennt Ihr das 'Amigaprogramm Soundtraker/ Noisetraker, dieses Programm entspricht genau meinen Vorstellungen. Es gibt da ein Shareware-Programm , es heißt Trakblaster, damit ist aber leider nur das Abspielen von Musikstücken möglich, nicht das Editieren. Wenn Ihr keine Antwort darauf wißt, könnt Ihr mir vielleicht jemanden empfehlen, der darüber mehr weiß.

Moritz Majce, Wien

Professionelle Musikprogramme bekommst Du bei
Magic Music
7117 Bretzfeld/Schwabbau

POWER TOWER

Die modernen Computerspiele befinden sich im Geschwindigkeitsrausch: Daß die Unterhaltungs-Turbomanie nicht unbedingt extrem teuer sein muß, beweisen pfiffige Computerversandhäuser.

Da hilft kein Zetern und kein Jammern: Viele Programmierer moderner Computerspiele sind Geschwindigkeitsgeil wie noch nie. Ein Ende der Turbomanie ist leider noch nicht abzusehen, denn in den Softwarelabors berühmter Spielehersteller wird schon heute an den Monsterprogrammen von morgen gebastelt. Wenn es nach den Softwarefirmen geht, könnten wir uns im jährlichen Rhythmus ein neues Computersystem kaufen. In den letzten drei Jahren stiegen die Anforderungen, die Unterhaltungssoftware an den Computer stellt, gewaltig an. Reichte 1989 ein AT mit 10 MHz und einer 40-MByte-Festplatte noch dicke zum Spielen aus, verlangen heutige Programme meistens einen 386er mit 25 MHz, besser noch einen 486er, ein paar MegaByte RAM und eine voluminöse Harddisk. Vorreiter in Sachen MegaHertz-Rausch ist sicherlich Origin. Mit *Wing Commander* läuteten die texanischen Designer die 386er Spieleära ein. Bei *Strike Commander*, *Ultima Underworlds* und *Ultima 7* durfte und darf es schon eine Klasse schneller sein. Viele neue Spiele, vornehmlich Simulationen, aber auch immer mehr Rollenspiele und Adventures, zeigen erst ab einem 486er, was in ihnen steckt. Je fixer der Prozessor, desto besser. Eines der schnellsten Modelle, die Ihr heutzutage kaufen könnt, ist ein 486er mit satten 50 MHz. Daß eine solch rasante Kiste nicht gleich ein Vermögen kostet, beweisen die so oft verschmähten Computerversender. Natürlich kann man im Versandhandel nicht den ultra-coolen Service erwarten, den ein Fachgeschäft bietet, dafür kostet die Neuerwerbung auch erheblich weniger Geld. So bietet beispielsweise die Vobis-Kette einen üppig ausgestatteten 486/50 für rund 4000 Mark an.

In dem Vobis-Rechner werkelt ein separat per Lüfter gekühlter 80486er DX mit 50 MHz. Auf der geräumigen Festplatte, immerhin 210 MByte groß, finden nicht nur die dem Rechner beigelegten Programme (z.B. Windows) genügend Platz, sondern auch eine Menge Spiele. Die installierten 8 MByte RAM genügen dem Speicherhunger heutiger Spiele. So gut der Computer auch ausgestattet ist, für den reinen Spielefreak fehlt eine entscheidende Komponente. Eine Soundkarte – für Spiele heutzutage unerläßlich – muß leider extra gekauft und eingebaut werden. CD-ROM-Fetischisten müssen ebenfalls etwas tiefer in die Tasche greifen: Ein CD-ROM Laufwerk gibt's nur gegen Aufpreis. Ein weiterer Nachteil – zumindest für Spieler – ist die unter DOS etwas langsamere Grafikkarte (langsam ist hier relativ, denn selbst mit der eingebauten Grafikkarte sind viele Spiele immer noch schnell genug). Dies ist jedoch ein Manko, mit dem die meistem Beschleunigungskarten zu kämpfen haben. Eine Ausnahme sind die recht teuren Speedstar-Grafikkarten. *mh*



Preiswert und schnell: der Vobis-Tower 486/50 (ohne CD-ROM)



Strahlungsarm: der Highscreen-Bildschirm

Austauschbar: Die Wechselplatte läßt sich bequem transportieren.

Technische Daten

Prozessor: 80486 DX mit 50 MHz
Diskettenlaufwerke: 1x 31/2 Zoll 1,44 MByte; 1x 51/4 Zoll 1,2 MByte
Festplatte: 210 MByte Wechselplatte
Speicher: 8 MByte RAM
Grafikkarte: VGA, 1MByte, Windows-Beschleunigerkarte
Soundkarte: —
Monitor: 14" Multisync, max. 1024 x 768 Punkte bei 70Hz, 0,28 mm Punktabstand
Software: MS-DOS 5.0, PC-Tools 8.0, Windows 3.1 und Ways for Windows 2.0
Schnittstellen: 2x seriell, 1x paralell, 1x Gameport
Tastatur: Cherry

POWER TOWER

Da habt Ihr Euch endlich den ersehnten turboschnellen Super-PC gegönnt und sucht nun nach zünftigen Spielen, die das Mehr an Power auch ordentlich ausnutzen. Wir haben Euch hier einige der Megahertz-hungrigsten Spiele herausgepickt, die sich auf einem schnellen 486er besonders gut machen. *mh*

Ultima 7 **ist für jedes Megahertz mehr äußerst dankbar**

Wing Commander 2

Wer lichtschnell auf Katzenjagd gehen möchte, sollte sich *Wing Commander 2* auf einem 50-MHz-Rechner zu Gemüte führen. Asteroiden, Weltallmüll und Spaceminen brausen turboschnell an Eurem Raumer vorbei. Leider auch die Kilrathischiffe. Denn so flüssig und flott Ihr auch durchs All knattert: Die heißen Gefechte mit den miesen Aliens werden durch das Plus an Power etwas schwieriger. Wem das Weltalldrama zu schnell wird, kann auf Tastendruck die Fluggeschwindigkeit etwas nachregeln.

Ultima 7

Richard Gariotts Fangemeinde war entsetzt: Der jüngste Sproß der beliebten *Ultima*-Rollenspielreihe stellte exorbitante Anforderungen an die Computerhardware. Spieler, die voller Stolz einen 386er zu Hause haben, rauften sich angesichts des schlafwandlerischen Tempos, das der Avatar auf diesem Computertyp hinlegte, die Haarpracht. Permanent greift das Programm auf die Festplatte zu, um nötige Grafikdaten in den Speicher zu schaufeln. Ohne Turbopower schlurft der Spieler im Schongang durch die pompöse Landschaft. Wer genügend Speicher für ein Festplatten-Cache und einen flotten 486er hat, ist jedoch fein raus: *Ultima 7* spielt unter solch einer Edelkonfiguration mit den Grafikmuskeln.

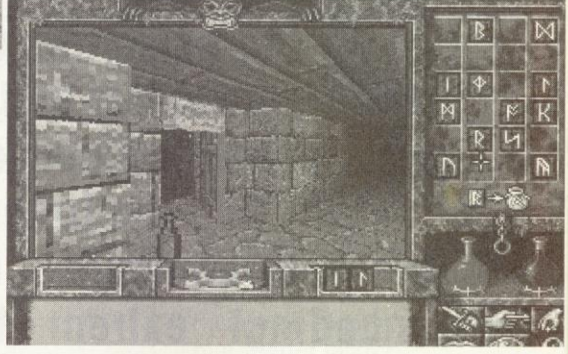
Comanche

Selten rief ein Programm solche Kontroversen hervor. Die eine Hälfte der Nation findet *Comanche* (Untertitel in Deutschland: *Operation White Lightning*) schlichtweg genial, die andere Hälfte läuft angesichts der simplen Minimalhandlung schreiend aus dem Computerzimmer. Ungeachtet der spielerischen Mankos scharen sich um einen Monitor, über den *Comanche* flimmert, in Windeseile eine Menge Zuschauer. Allerdings nur, wenn der Rechner ordentliche Kraftreserven hat. Die Computerlandschaft durch die der *Comanche* Hubschrauber knattert, zuckt auf lahmen Mühlen nur äußerst zäh über den Bildschirm. Auf einem 50-Megahertz-Boliden knattert der gleiche Hubschrauber elegant und schnell durch die *Voxel*-Canyons.

Falcon 3.0

Was auf einem Otto-Normal-PC zur flügellahmen Pixelente wird, entpuppt sich in der nötigen elektronischen Power-Umgebung als schnittiger Überflieger. *Falcon 3.0* stellt jedoch nicht nur an Eure Hardware hohe Ansprüche, sondern auch ans fliegerische Können. Wer nicht ein paar Dutzend Tasten auswendig lernen will oder mit Begriffen wie ECM, HUD, AARM oder AGM-65 auf Kriegsfuß steht, hat hier nichts verloren. Für eine schnelle Runde in der Frühstückspause ist *Falcon 3.0* das verkehrte Spiel. Freaks, die sich von der beinharten Komplexität nicht schrecken lassen, dürfen sich endlich austoben.

Ohne Mathechip eine lahme Ente: ***Falcon 3.0***



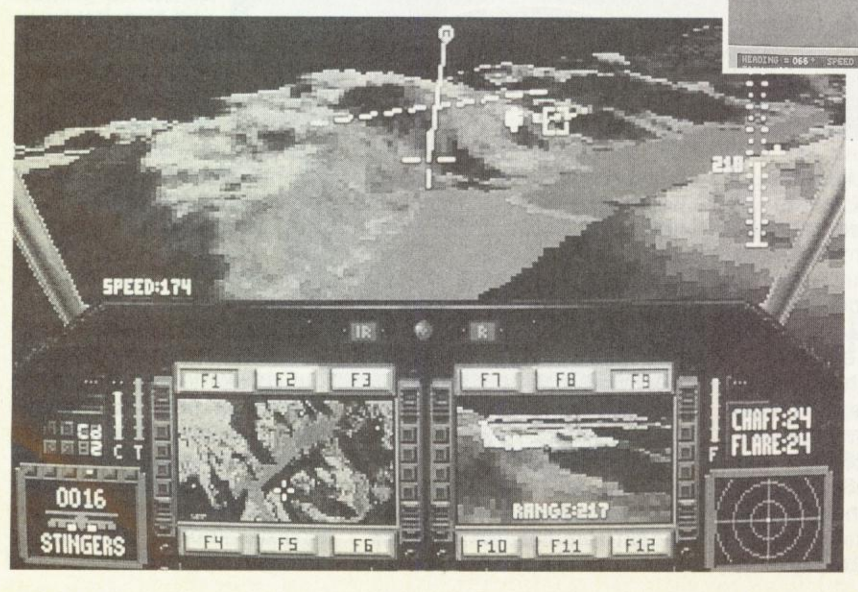
Dungeonpower: In voller Grafikpracht macht ***Ultima Underworlds 2*** **am meisten Spaß.**

Ultima Underworld 2

Der unter niedrigster Detailstufe recht schnöde Simpelkeller, wird mit ordentlich PC-PS unterm Towergehäuse zum edlen Musterdungeon. Mit dem fixen Rechner joggt der Labyrinth-Explorer an den grafisch pompösen Wänden nur so vorbei. Auf einem langsameren Computer geht die Untergrundsuche leider etwas stokkender voran. Für virtuelle Virtuosen steht fest: Die *Ultima Underworlds* machen auf einem High-End-PC mindestens noch mal soviel Spaß.

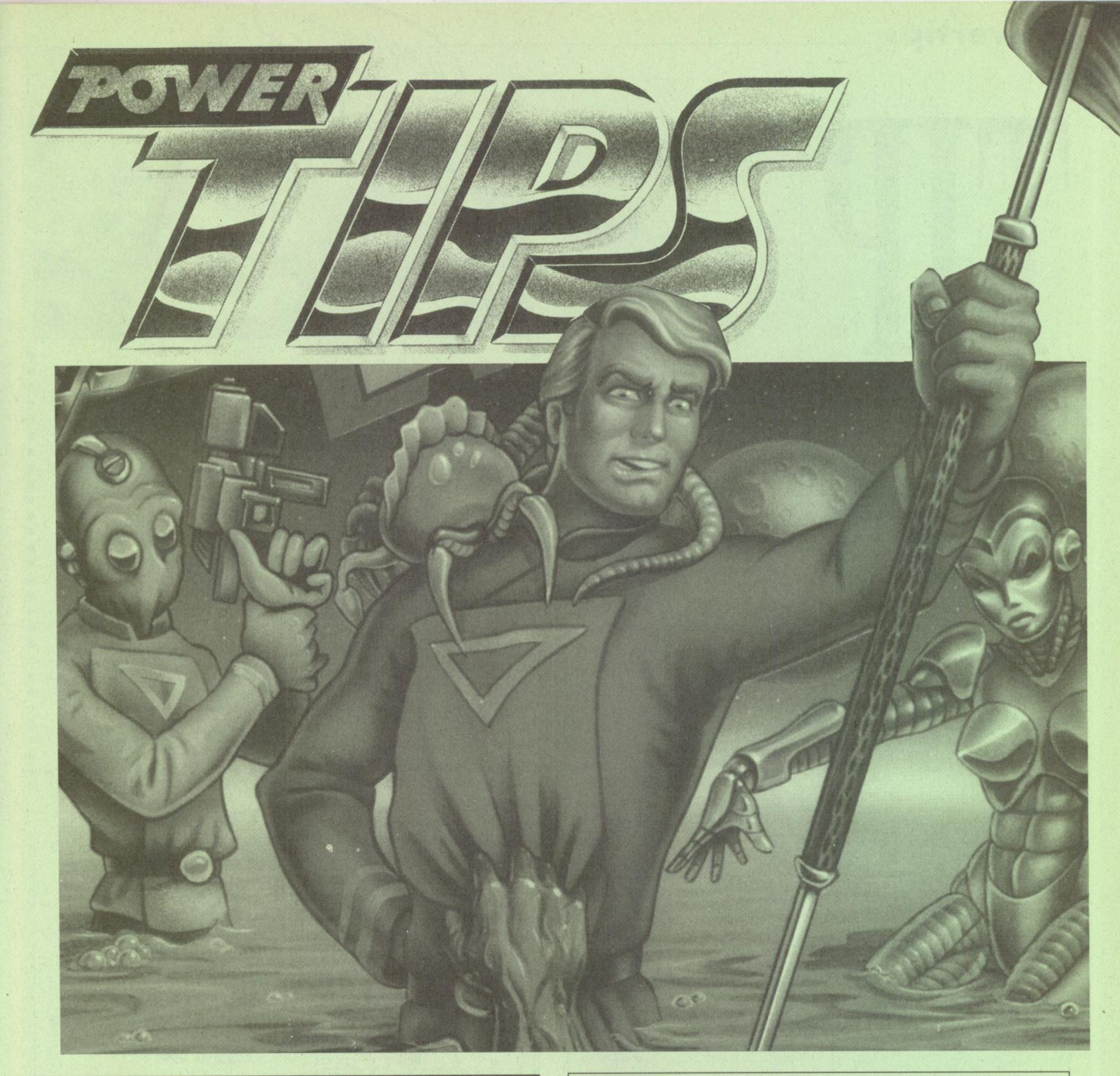
The 7th Guest

Ein klarer Sonderfall in Sachen Powerhunger ist Virgins Multimedia-Spektakel *The 7th Guest*. Nicht nur, daß der Computer zur oberen Leistungsklasse gehören sollte. Auch andere Hardwarekomponenten werden an die Grenze der Leistungsfähigkeit beansprucht. Neben einem zünftigen CD-ROM mit einem Datendurchsatz von mindestens 150 KByte/Sekunde gehört eine ultraschnelle Grafikkarte in den Rechner, um die hochauflösende Bilderpracht auch richtig zu genießen. Zwar reicht auch eine langsame Grafikkarte, dann rucken die Animationssequenzen allerdings im Sekundentakt über den Monitor. *mh*



Wer bei seinen Kumpels mit dem neuen PC Eindruck schinden will, sollte mal ***Comanche*** **laden**

POWER TIPS



ZUM SAMMELN!

Heft 6/93

Power-Tips

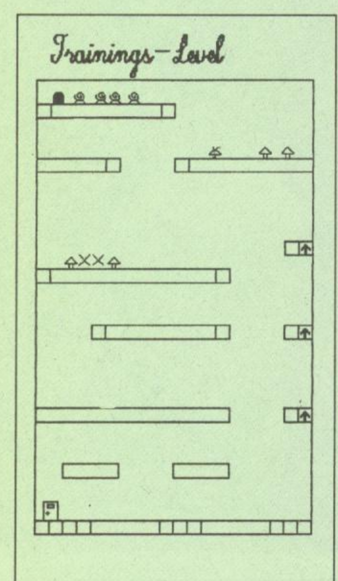
Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

TIP DES MONATS

Silly Putty

Siegfried Vovcak aus Erdeborn hat sich mit seinen *Silly-Putty*-Level-Karten die 777 Mark Prämie erstritten.

Trainings-Level



Legende

- = hüpfender Pilz
- = kriechende Schnecke
- XX = an diesen Stellen erscheinen oft 2 Pilze! Stellt man sich in die Mitte der Xs kann man die Pilze, ohne das sie weghüpfen, boxen und dann die Babies absorbieren. Das gibt jedesmal 1000 Punkte! Wenn mann schnell ist kann man sich 2 Leben besorgen.

Tips

Der Pausen-Modus wird durch "Help" aktiviert.
Alle 50000 Punkte gibts 1 Extraleben.
Sollte in einigen Leveln (z.b. 1-1; 4-3; 5-1) in der untersten Plattform eine oder mehrere Lücken sein, so kann in diese gesprungen werden ohne das man ein Leben verliert. Im Gegenteil, der Energiebalken regeneriert sich.
Die meißten Objekte (Bot, Wurst, Hamburger) erscheinen nach einiger Zeit wieder.
Die Zeit, die man zu jeder Rettung hat sollte unbedingt ausgenutzt werden, um noch einige Gegner zu eliminieren und so Punkte zu scheffeln.

Putty

Legende

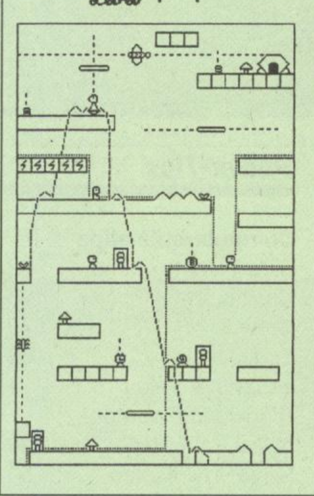
- = hüpfender Pilz
- = kriechende Schnecke
- = herumlaufender Pudding-Mann
- = Spinne
- = Bomber-Wespe
- = Elektroplattform
- = Metallplattform
- = Spitzen
- = Huhn
- = Bot
- = Uhr
- = Bubblegum
- = Wurst
- = Hamburger
- = bew. Plattform
- - - - - = Bewegungsablauf
- —— = Bewegung des Kamikazehünchens
- .... = Bewegung des Fasses

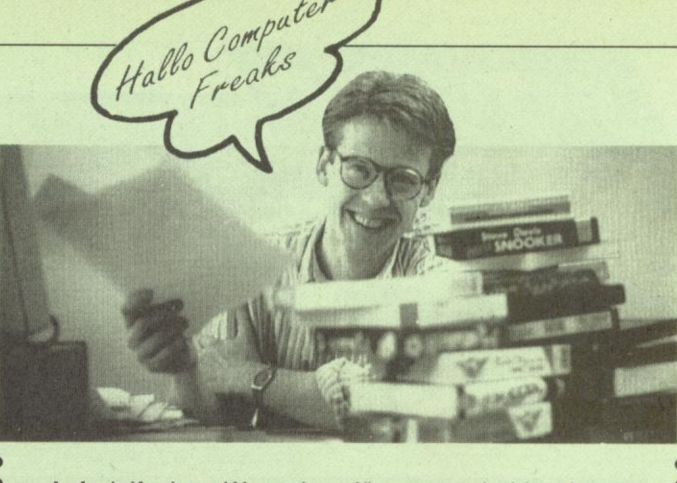
Zeit zur 1. Rettung: 240 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 2

Achtung:
Manche Gegenstände erscheinen erst nach einer gewissen Zeit oder fallen vom Himmel !!!

Level 1 – 1





Auf vielfachen Wunsch werden wir ab jetzt in jeder Ausgabe unsere POWER-TIPS-Spielregeln abdrukken. Wenn Ihr also erfolgreich den letzten Ork ausgerottet habt und wollt uns diese Großtat in Form eines Tips mitteilen, dann genügt ein Blick in den Spielregel-Kasten. Dort erfahrt Ihr genau wie es geht, wie Ihr am schnellsten an Euer Geld kommt und wie uns die Tips am liebsten sind.

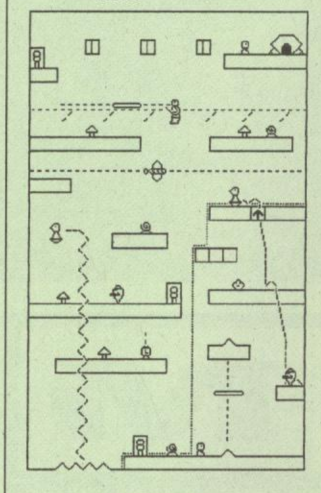
Roger-Wilco-Fans aufgepaßt. Wie nicht anders zu erwarten, überschüttet uns der Postbote inzwischen mit *Space Quest 5*-Komplettlösungen. Leider konnte wieder nur einer von Euch der Glückliche sein, seid also nicht allzu enttäuscht, wenn Euer Meisterwerk nicht dabei ist. In solchen Problemfällen richten wir uns nach dem Poststempel – wer zuerst kommt, malt zuerst.

Statistikfreaks dürfen sich auf die nächste Ausgabe freuen. Dort findet Ihr eine Aufstellung aller jemals von uns veröffentlichten Tips.

Viel Spaß und wenig Ärger wünscht wie immer

Volker

Level 1 – 2



- = Bot
- = bew. Plattform
- - - - = Bewegungsablauf
- —— = Bewegung des Kamikaze-Hünchens
- .... = Bewegung des Fasses

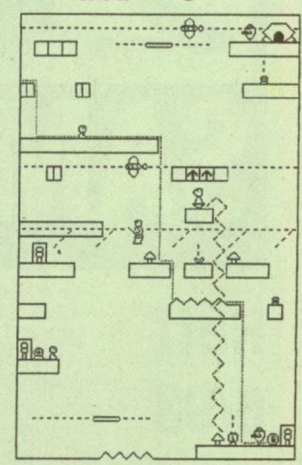
Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende

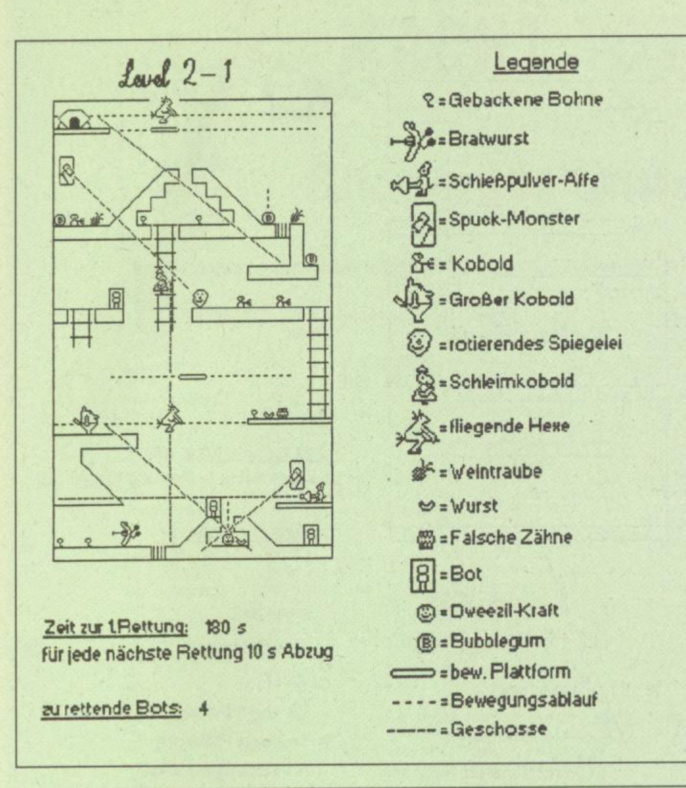
- = hüpfender Pilz
- = kriechende Schnecke
- = herumlaufender Pudding-Mann
- = Bomber-Wespe
- = Metallplattform
- = Sprungplattform
- = Spitzen
- = Huhn
- = Space Kid
- = Terminator-Karotte
- = Glibbertropfen
- = Uhr

Level 1 – 3

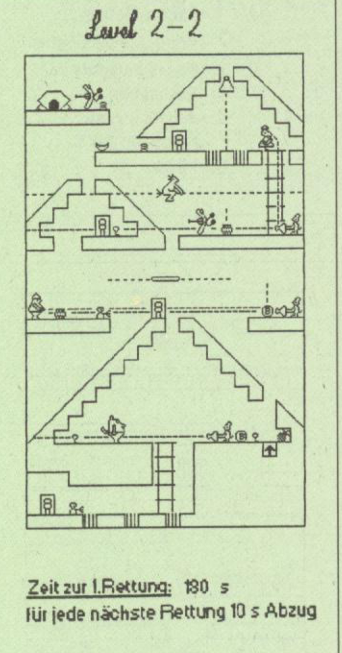


Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3



Legende
- = Gebackene Bohne
- = Bratwurst
- = Schießpulver-Affe
- = Kobold
- = Großer Kobold
- = Melone
- = Schleimkobold
- = fliegende Hexe
- = Weintraube
- = Hamburger
- = Falsche Zähne
- = Bot
- = Bubblegum
- = bew. Plattform
- = Gewicht
- = Spitzen
- = Sprungplattform
- ---- = Bewegungsablauf
- ----- = Geschosse



Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – Die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

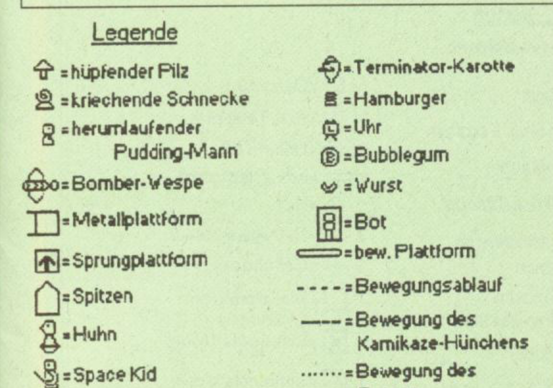
Ja, bitte!

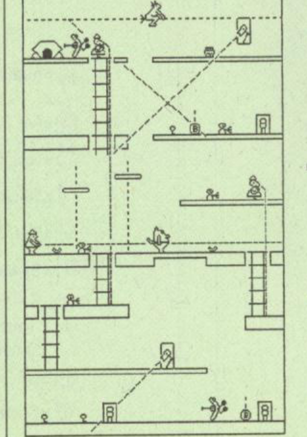
Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



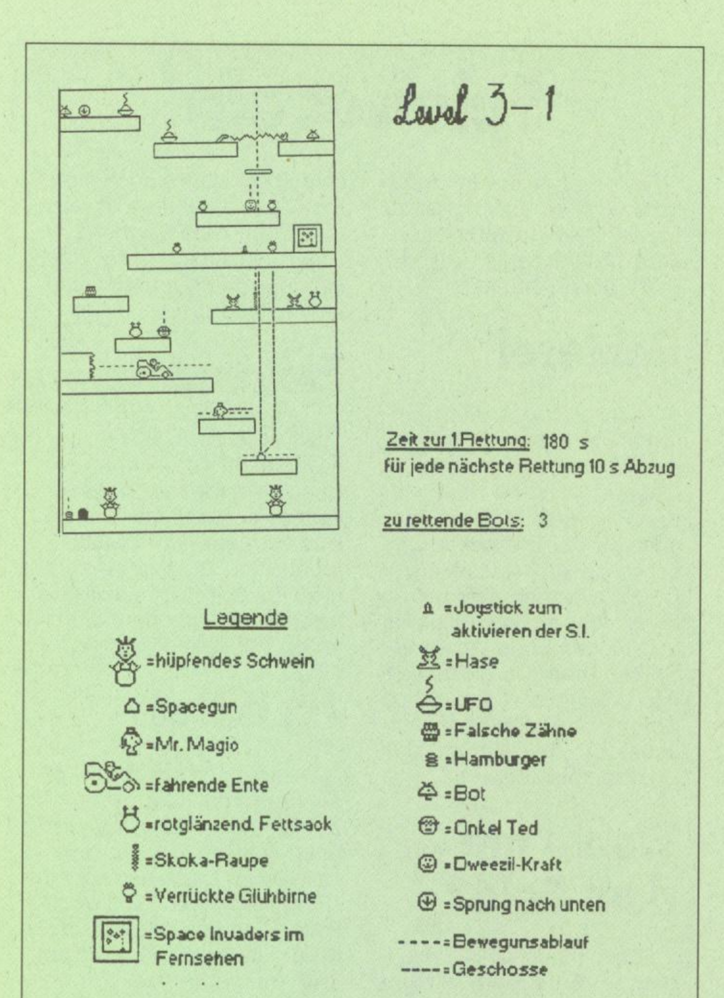


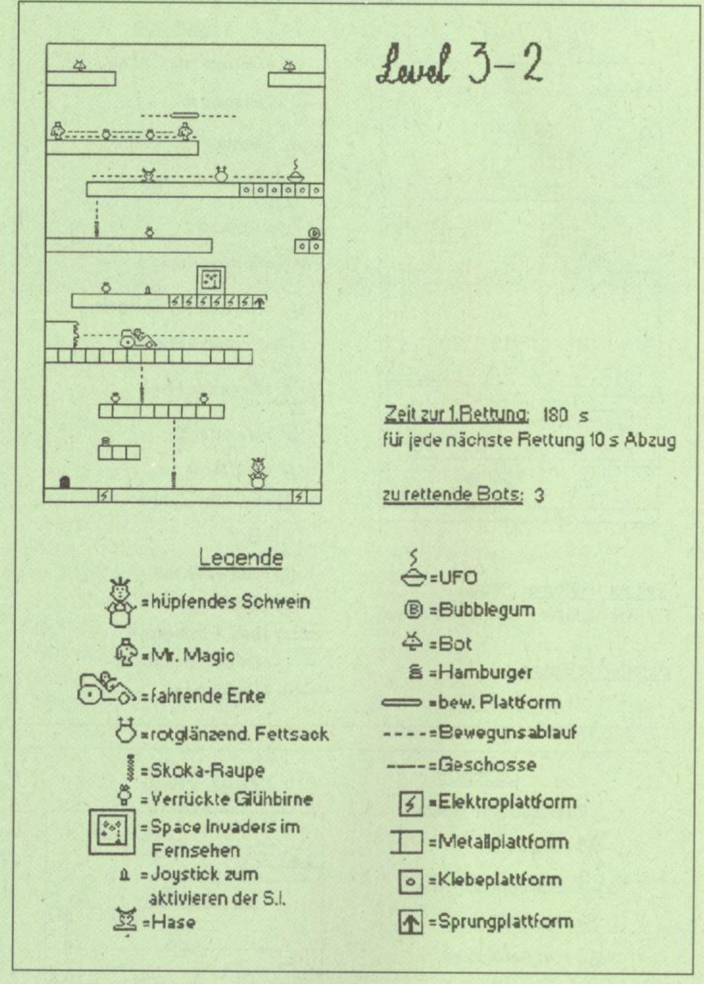
Level 2-3

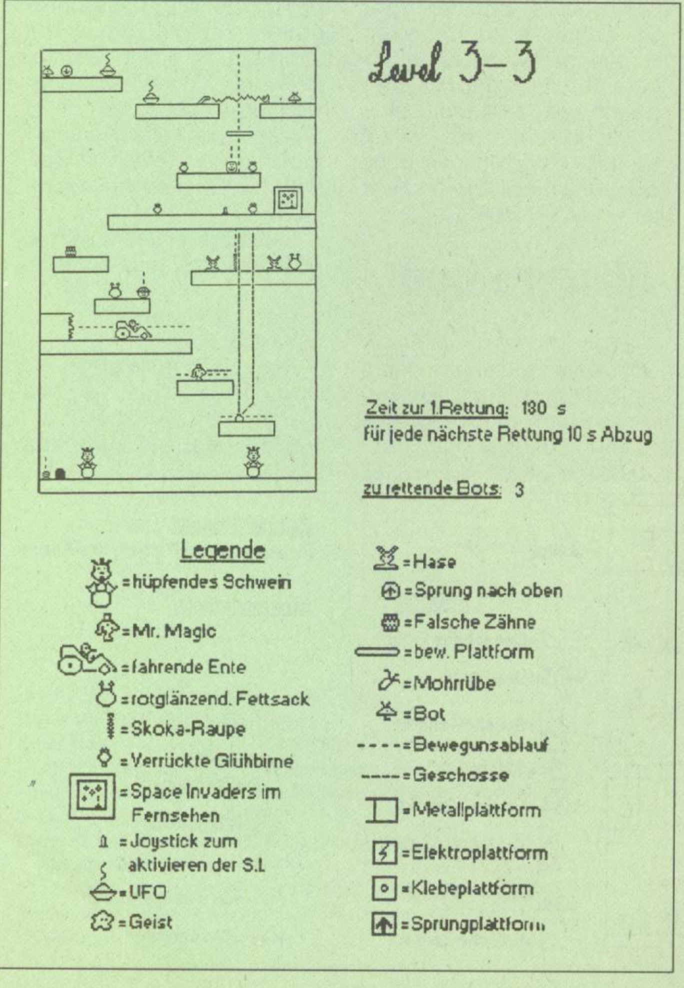
Legende
- = Gebackene Bohne
- = Bratwurst
- = Spuck-Monster
- = Kobold
- = Großer Kobold
- = Schleimkobold
- = fliegende Hexe
- = Falsche Zähne
- = Bot
- = Wurst
- = Bubblegum
- = Dazzledaze
- = bew. Plattform
- ---- = Bewegungsablauf
- ----- = Geschosse

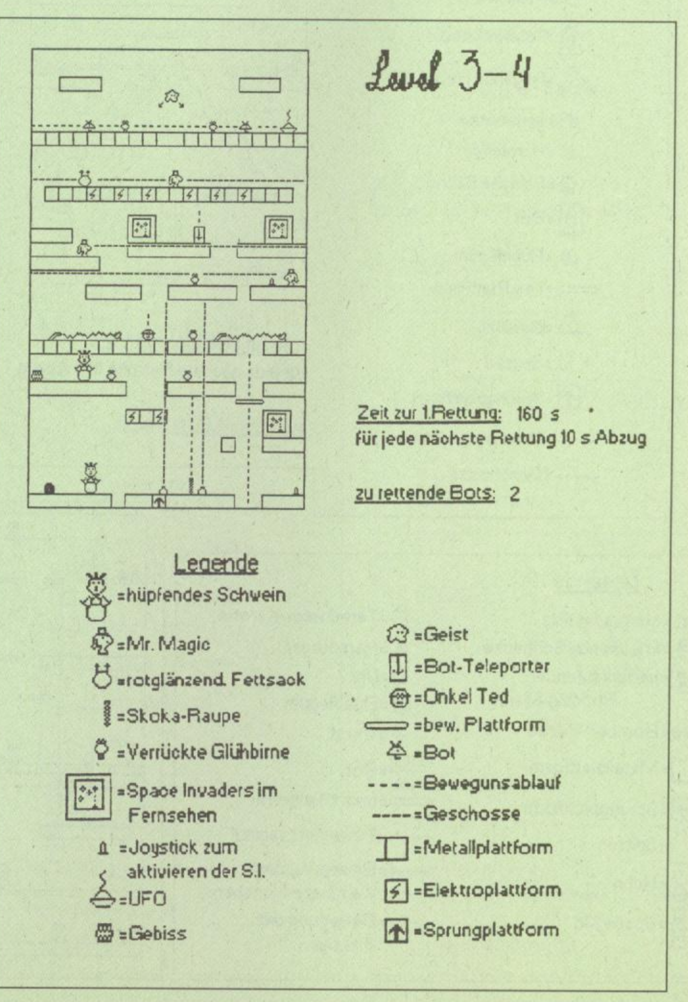
Zeit zur 1. Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

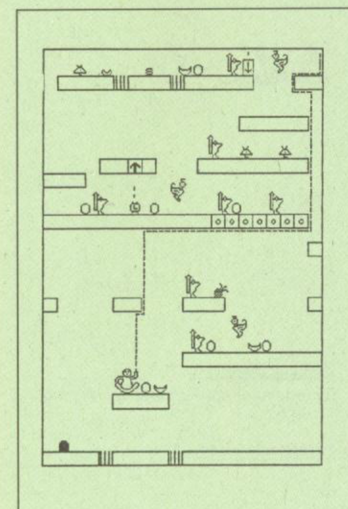
zu rettende Bots: 3


Level 3-1
Zeit zur 1.Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug
zu rettende Bots: 3
Legende
=hüpfendes Schwein
=Spacegun
=Mr. Magic
=fahrende Ente
=rotglänzend. Fettsack
=Skoka-Raupe
=Verrückte Glühbirne
=Space Invaders im Fernsehen
=Joystick zum aktivieren der S.I.
=Hase
=UFO
=Falsche Zähne
=Hamburger
=Bot
=Onkel Ted
=Dweezil-Kraft
=Sprung nach unten
=Bewegunsablauf
=Geschosse


Level 3-2
Zeit zur 1.Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug
zu rettende Bots: 3
Legende
=hüpfendes Schwein
=Mr. Magic
=fahrende Ente
=rotglänzend. Fettsack
=Skoka-Raupe
=Verrückte Glühbirne
=Space Invaders im Fernsehen
=Joystick zum aktivieren der S.I.
=Hase
=UFO
=Bubblegum
=Bot
=Hamburger
=bew. Plattform
=Bewegunsablauf
=Geschosse
=Elektroplattform
=Metallplattform
=Klebeplattform
=Sprungplattform


Level 3-3
Zeit zur 1.Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug
zu rettende Bots: 3
Legende
=hüpfendes Schwein
=Mr. Magic
=fahrende Ente
=rotglänzend. Fettsack
=Skoka-Raupe
=Verrückte Glühbirne
=Space Invaders im Fernsehen
=Joystick zum aktivieren der S.I.
=UFO
=Geist
=Hase
=Sprung nach oben
=Falsche Zähne
=bew. Plattform
=Mohrrübe
=Bot
=Bewegunsablauf
=Geschosse
=Metallplattform
=Elektroplattform
=Klebeplattform
=Sprungplattform


Level 3-4
Zeit zur 1.Rettung: 160 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug
zu rettende Bots: 2
Legende
=hüpfendes Schwein
=Mr. Magic
=rotglänzend. Fettsack
=Skoka-Raupe
=Verrückte Glühbirne
=Space Invaders im Fernsehen
=Joystick zum aktivieren der S.I.
=UFO
=Gebiss
=Geist
=Bot-Teleporter
=Onkel Ted
=bew. Plattform
=Bot
=Bewegunsablauf
=Geschosse
=Metallplattform
=Elektroplattform
=Sprungplattform



Level 4-1

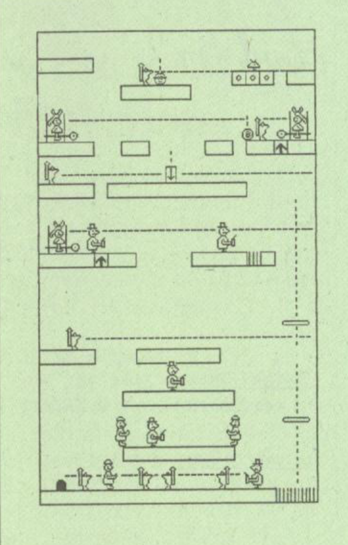
Zeit zur 1.Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

zu rettende Bots: 3

Legende



- =heiliger Mann
- =Feuerwerk-Kobold
- =Chines. Mutantenhuhn
- O =Sumo-Ringer Ei
- =Wurst
- =Hamburger
- =Melone
- =Uhr
- =Bot-Teleporter
- =Bot
- =Weintraube
- =Sprungplattform
- =Klebeplattform
- - - - =Bewegungsablauf
- ---- =Geschosse



Level 4-2

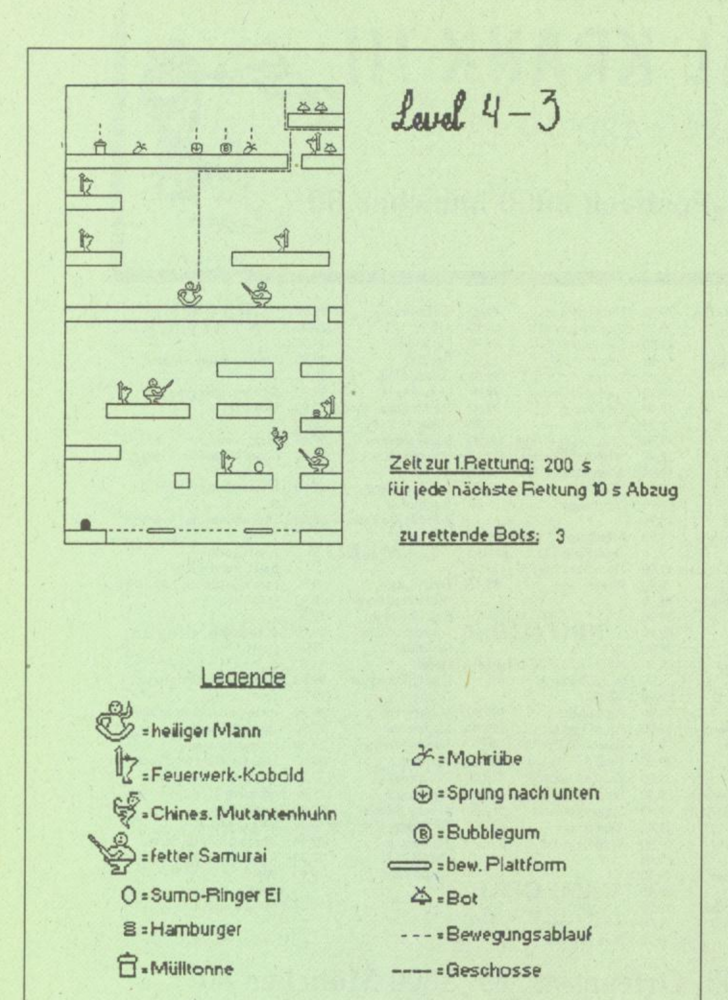
Zeit zur 1.Rettung: 220 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug

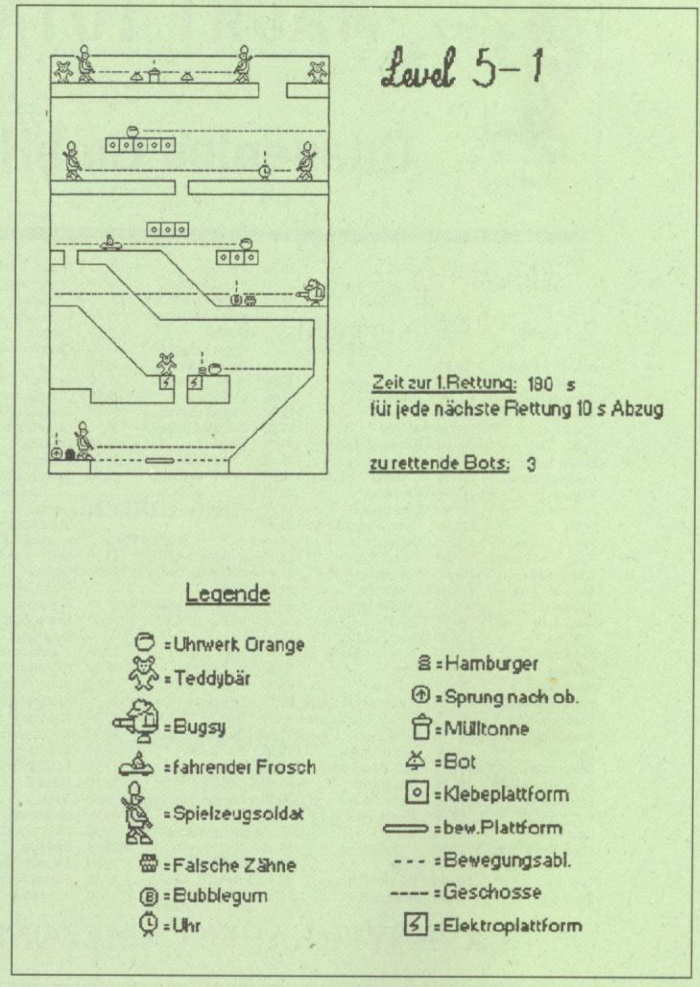
zu rettende Bots: 2

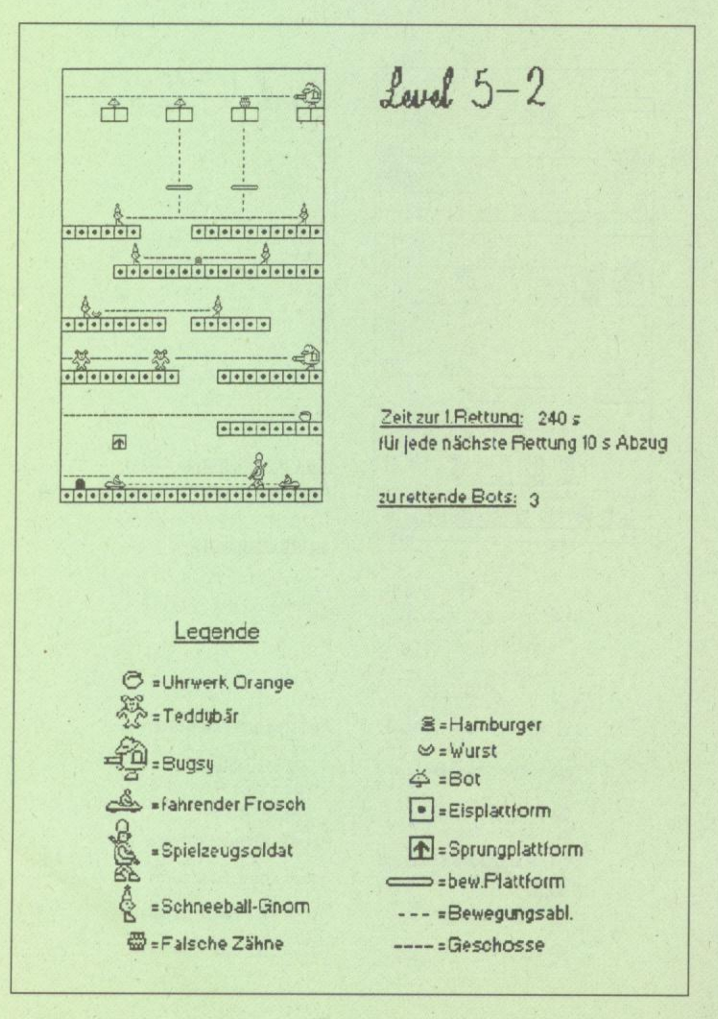
Legende

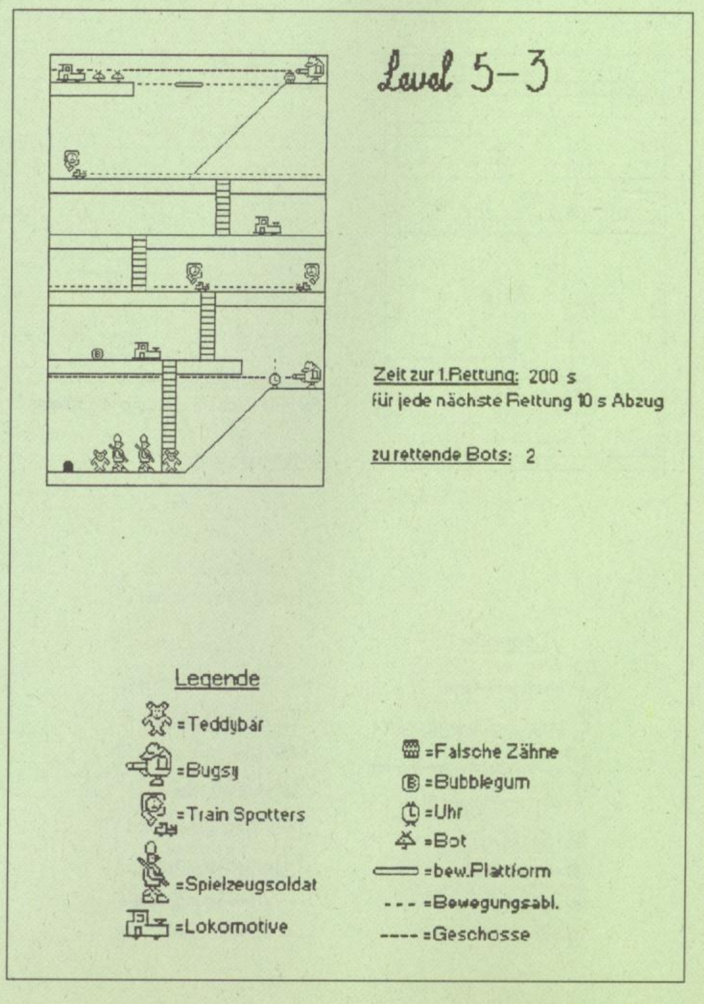


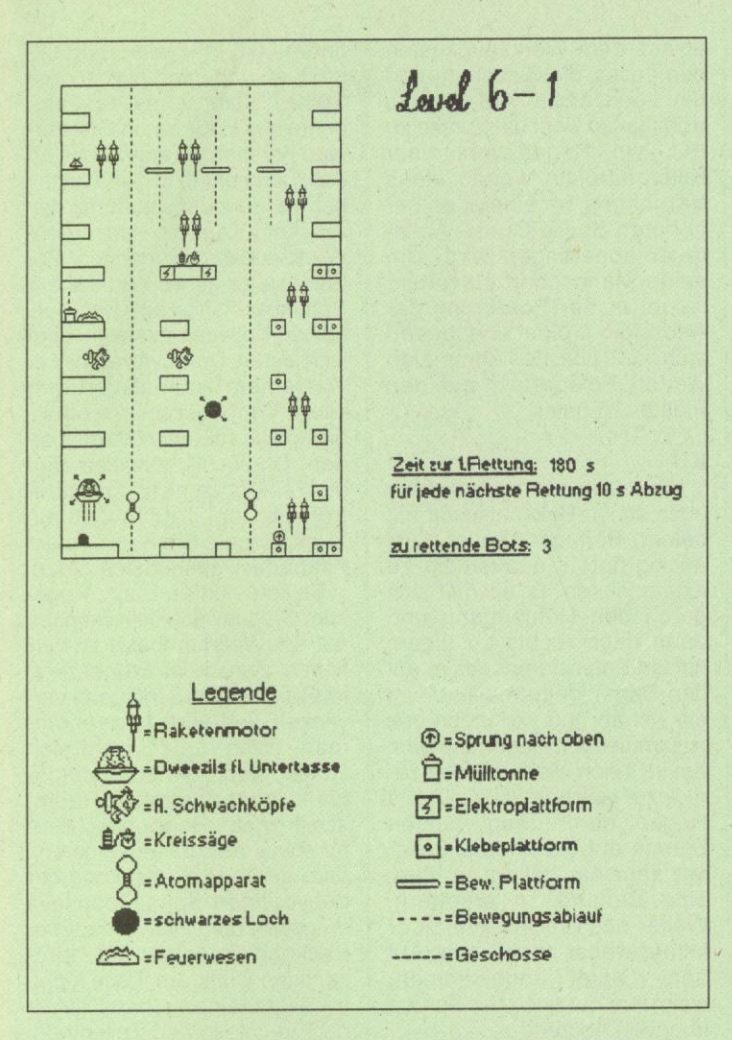
- =Feuerwerk-Kobold
- =Dynamit-Dan
- =Chines. Vampir
- =Fahrgestell-Kobold
- =Onkel Ted
- =Bot
- =Bot-Teleporter
- =Bubblegum
- =Sprungplattform
- =Klebeplattform
- =bew. Plattform
- - - - =Bewegungsablauf
- ---- =Geschosse

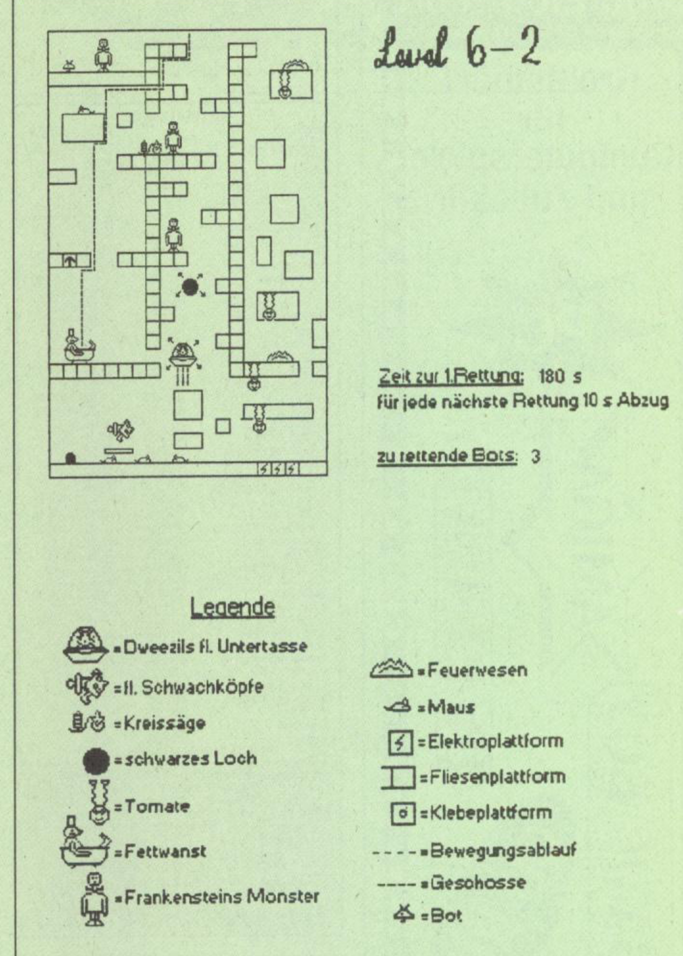

Level 4-3
Zeit zur 1.Rettung: 200 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug
zu rettende Bots: 3
Legende
=heiliger Mann
=Feuerwerk-Kobold
=Chines. Mutantenhuhn
=fetter Samurai
=Sumo-Ringer El
=Hamburger
=Mülltonne
=Mohrrübe
=Sprung nach unten
=Bubblegum
=bew. Plattform
=Bot
=Bewegungsablauf
=Geschosse

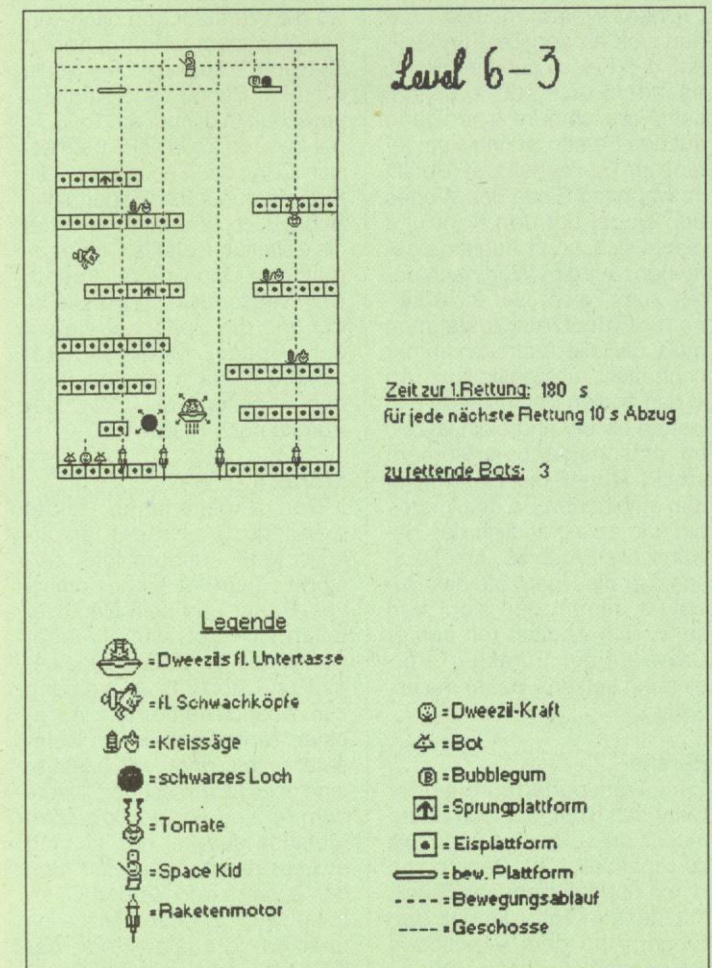

Level 5-1
Zeit zur 1.Rettung: 180 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug
zu rettende Bots: 3
Legende
=Uhrwerk Orange
=Teddybär
=Bugsy
=fahrender Frosch
=Spielzeugsoldat
=Falsche Zähne
=Bubblegum
=Uhr
=Hamburger
=Sprung nach ob.
=Mülltonne
=Bot
=Klebeplattform
=bew.Plattform
=Bewegungsabl.
=Geschosse
=Elektroplattform


Level 5-2
Zeit zur 1.Rettung: 240 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug
zu rettende Bots: 3
Legende
=Uhrwerk Orange
=Teddybär
=Bugsy
=fahrender Frosch
=Spielzeugsoldat
=Schneeball-Gnom
=Falsche Zähne
=Hamburger
=Wurst
=Bot
=Eisplattform
=Sprungplattform
=bew.Plattform
=Bewegungsabl.
=Geschosse


Level 5-3
Zeit zur 1.Rettung: 200 s
für jede nächste Rettung 10 s Abzug
zu rettende Bots: 2
Legende
=Teddybär
=Bugsy
=Train Spotters
=Spielzeugsoldat
=Lokomotive
=Falsche Zähne
=Bubblegum
=Uhr
=Bot
=bew.Plattform
=Bewegungsabl.
=Geschosse







Space Quest 5 – The next Mutation

Jochen Till und sein Space-Kumpel Markus Dunz haben uns als Erste mit einer Komplettlösung von Sierras neuem Raumabenteuer beglückt. Hier ihre Aufzeichnungen:

Auf der Akademie

Als wir uns zum 5. Mal zu Roger Wilco gesellen, befindet er sich im Starcon Simulator der Weltraumakademie. Er hat die Zeit übersehen und kommt zu spät zum Unterricht. Zu allem Unglück erfährt Roger auch noch, daß der Starcon Test heute ist und hat natürlich keinen Strich gelernt. Seine einzige Chance sieht er darin, bei seinem Nachbarn links im Bild abzuschauen. (Wenn der Testbogen erscheint, nach links schauen und dann auf das Blatt des Nachbarn, wo Roger die richtige Antwort erkennen kann; einige der Antworten erweisen sich später im Spiel als nützlich.)

Nachdem er nun doch noch mehr oder weniger erfolgreich war, muß er zur Strafe für seine Verspätung das Starcon Symbol im Untergeschoß reinigen. Aus dem Wandschrank im Flur der Akademie nimmt er den aufblasbaren Staubsauger und die Absperrungshütchen mit und macht sich nach rechts auf den Weg zum Symbol, das er über den Schweblift erreicht. Die Hütchen an den Ecken des Symbols plaziert, kann Roger nun den Boden mit dem Staubsauger polieren, bis dieser blitzblank ist.

Nach der folgenden Zwischensequenz (ACHTUNG! Hier erhält Roger die Anflugsziele für seine spätere Reise) macht er sich auf den Weg zum Schwarzen Brett, wo er erfährt, daß er den Test bestanden hat. Er erhält das Kommando über ein Raumschiff. Im Cockpit läßt er sich eine Starterlaubnis erteilen (Funkspruch an Starcon) und macht sich auf den Weg zu den ersten Zielplaneten: Gangularis und Peeyu (Koordinaten siehe Gir Draxons Horoskop im Inquirer). An beiden Planten muß Roger mit dem RRS den Müll an Bord holen. Als er den Müllschlucker öffnet, wird er von einen Face Hugger angefallen, der sich in die Gänge des Raumschiffs flüchtet. Da Roger schon mal im Gang ist, nimmt

er aus dem Werkzeugkasten den Laser, die Sicherung und die Lochzange. Auf Rogers Kommando fliegt die Eureka zu KU, wo Roger von einer Killerandroidin wegen eines Vergehens in einem seiner früheren Space-Quest- Abenteuer abgefangen wird. Um seine Mannschaft zu retten, leistet er der Forderung der Androidin Folge und beamt sich mit Hilfe des stimmaktivierten Teleporters auf den Planten hinunter.

KU

Kaum eingetroffen, macht er auch schon Bekanntschaft mit seiner Peinigerin, die hartnäckig darauf aus ist, ihn zu exterminieren. Er flüchtet sich durch den Höhlengang und dann nach rechts zu einem hohlen Baumstamm. Als er auf den Baum klettern will, bricht ein Ast ab und wir finden uns zusammen mit Roger und dem Ast im Teich wieder. Sofort zurück zur gleichen Stelle, kriecht Roger durch den hohlen Stamm auf die andere Seite. Mit dem Ast gelingt es ihm, eine Banane zu ergattern. Weiter nach rechts kommt er immer weiter nach oben. Auf dem Gipfel angekommen, bleibt ihm nur noch der Sprung über den Abgrund.

Unser Weltraum-Held erinnert sich an den Test und lokkert den Felsen auf dem Gipfel, nachdem er merkt, daß ihm seine unsichtbare Verfolgerin auf den Fersen ist und sich gerade im Tunnel befindet. Er trifft im wahrsten Sinne des Wortes den Nagel auf den Kopf und macht sich, von Neugierde getrieben, auf den Weg nach unten zum Teich, wo er zu seinem Entsetzen feststellen muß, daß die Androidin immer noch nicht ruhiggestellt ist. Ab in den hohlen Baumstamm und warten bis die Androidin landet. Im entscheidenden Moment steckt Roger die Banane in den stahlharten Po der Androidin und erzielt endlich das gewünschte Ergebnis. Am Teich findet er die Überreste des Roboters, nimmt den Kopf und kann sich endlich mit seiner Crew auf der Eureka in Verbindung setzen (Beam me up, Cliffy).

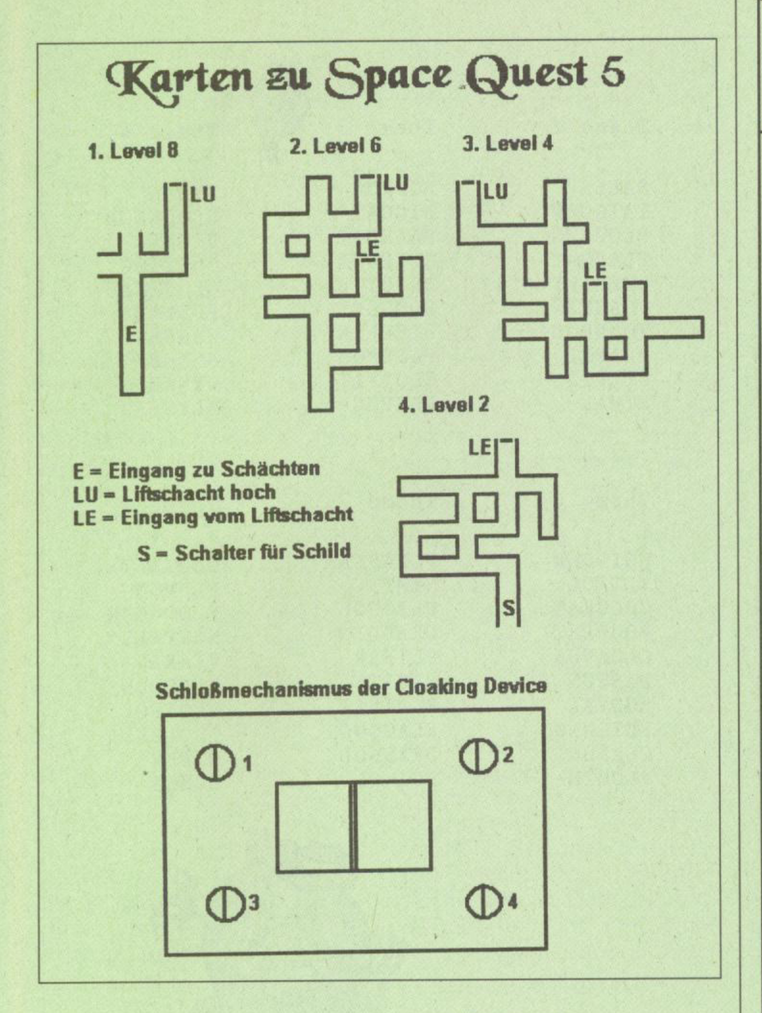
Eureka

Im Transporterraum gibt er Cliffy den Kopf, der sich daran macht, die vollbusige Androidin zu reparieren. Als Dank erhält er ein übriggebliebenes Stück, mit dessen Hilfe Roger den Eingang zu dem feindlichen Raumschiff auf dem Felsen findet. Er läßt sich zurückbeamen und kann nun endlich Spikey, sein neues, fast stubenreines Haustier, in Gewahrsam nehmen. Nun heißt es für das Tierchen ab in den Container und Bekanntschaft mit den AntiAcid-Kapseln aus dem Werkzeugkasten machen. Zur Siegesfeier geht's nun auf zur Spacebar. Links am Tisch bei seinen Kollegen bestellt Roger sich einen Drink woraufhin er von einem Handelsvertreter einige Werbegeschenke erhält, die später äußerst nützlich werden. Unglücklicherweise wird die Feier doch nicht so feuchtfröhlich, den auch Captain Quirk, Rogers Erzrivale aus der Akademie, gesellt sich hinzu.

Es liegt nun an Euch, Roger zum Sieg im Schiffeversenken auf der Weltraumbasis zu verhelfen. Zurück im Erdgeschoß ist Cliffy in eine Schlägerei verwickelt und wird festgenommen. "Was nun?", fragt sich Roger, denn ohne Chefingenieur taugt das beste Raumschiff nichts. Roger beschließt für etwas Aufruhr zu sorgen, in dem er die Probepackung der dehydrierten Space-Monkeys entgegen dem Hinweis auf der Packung, in seinen hochprozentigen Drink am Tisch kippt. Im allgemeinen Chaos eilt er nach rechts in den Zellentrakt, wo die Wärter schon nach kurzer Zeit nach einem neuen Zeitvertreib suchen. Dies ist die Chance. Schnell das Kraftfeld ausschalten (Knopf am Pult). In der zweiten Zelle links befindet sich Cliffy, doch so leicht ist die Rettung nun auch wieder nicht. Schließlich und endlich findet die Zellentür Roger's Öffnungsmethode doch recht ätzend. Der Weg zurück zur Eureka ist frei und die Spacebar wegen der Space Monkeys Geschichte. Als nächstes führt das Schicksal die Crew der Eureka nach Klorox II.

Klorox II

Dort angekommen, findet man jedoch nicht den erwarteten Müll, sondern total zerstörte Überreste einer Kolonie vor. Roger und sein Begleiter teilen sich auf, wobei Roger sich in das große Gebäude begibt und dort die Anweisung zum Abspeichern erteilt. Als er einen zentral gelegenen Computer untersuchen will, erlebt er eine böse Überraschung. Nachdem er sich vor der tödlichen Mutation gerettet hat, stolpert er über einen Zettel, auf dem der Zugriffscode für den Computer steht. Er erfährt jetzt alles über das grausige Ende der Kolonie und spürt innerlich,



daß sein Abenteuer jetzt erst beginnen soll.

Nachdem es hier nichts mehr zu holen gibt, geht er den fliegenden Grasballen auf dem Felsen nach und entdeckt die Ursache allen Übels: eine Tonne mit toxischen Mutagen. Als einziges positives Erlebnis auf diesem Planeten entdeckt er auf der Tonne die Adresse von Genetix, der verantwortlichen Firma, die mit Sierra's Tochterfirma Dynamix rein gar nichts zu tun hat. Er schreibt die Koordinaten auf und kehrt in sein Raumschiff zurück, wo er sich in seinem Sessel erholt und zur Abwechslung eine sinnvolle Konversation mit seinen Crewmitgliedern hat.

Nächstes Ziel ist Thrakus. Roger betritt den Laderaum im Keller, wo er aus den Wandschränkchen eine Gasmaske und einen Sauerstoffbehälter nimmt. Er setzt die Maske auf und beamt sich dann nach unten.

Thrakus

Eine aufgeschlagene Rettungskapsel erweckt Rogers Interesse. Tatsächlich wird er in der Kapsel fündig und nimmt alle Sachen mit. Schon kurz danach blüht ihm während seiner Erkundungstour eine weitere böse Überraschung (ABSPEICHERN), die ihn in eine Situation bringt, in der nur der Mantel, der Communicator und eine Liane zur Rettung verhelfen können.

Eureka

Die einzige Rettung der Botschafterin liegt in der Kühlbox der Eureka, in der sie von Roger entsprechend der Anleitung auf dem Gerät eingefroren wird. Die Suche nach einem Gegenmittel führt unsere nun schon vom Schicksal schwer gebeutelte Crew zu Genetix.

Genetix

Der Teleporter funktioniert leider nicht richtig und Roger ist nun eine Fliege. Vorsichtig fliegt er über den Teich, so daß ein Frosch durch einen glücklichen Zufall den Communicator einschaltet. Roger kann Verstärkung anfordern, erkundet aber inzwischen das Labor. Er fliegt in das Keycard-Schloß, merkt sich, welche Strahlen das Schloß öffnen und gelangt so ins Innere, wo er dank eines Touch Screens Einblick in die Computerdaten von Genetix nehmen kann und auch alle Sicherungskameras durchprobiert. Er verläßt das Labor und trifft draußen auf Cliffy, der ihn schließlich zurückverwandelt.

Roger stanzt sich mit der Lochzange eine Löcherkombination (wo müssen die bloß hin?) in die Visitenkarte und kann so das Labor auf normalem Weg betreten. Er holt die Gasflaschen aus dem Fach neben der Treppe, kehrt zur Eureka zurück und nimmt Kurs auf KU.

KU

Roger eilt ins Raumschiff und versucht, den Schließmechanismus der Tarneinrichtung zu knacken, löst dabei aber den Alarm aus. Jetzt heißt es handeln. Der Einfachheit halber hier die Lösung, obwohl sie ja schon fast viel zu einfach ist:

Schaut Euch das Bild zu diesem Problem an!

Betätigt zuerst den oberen, dann den unteren Schubregler und dreht dann in der Reihenfolge die Schalter:
1,3,4 schräg => Abdeckungsfeld bei 1 geht auf
2,3,4 schräg => Abdeckungsfeld bei 4 geht auf
2,3 schräg => Abdeckungsfeld bei 2 geht auf
1 gerade => Abdeckungsfeld bei 1 geht auf

Nun schnell die Cloaking Device nehmen und dann nichts wie raus.

Eureka

Roger ordnet Kurs auf Gingivitis an, wo sich der inzwischen mutierte Quirk mit seiner tickenden Mutationsbombe befindet. Dort angekommen, läßt er Cliffy das Schiff tarnen und kann so mit Hilfe der Rettungskapsel zum Schiff. Die zum Andocken günstigste Stelle erfährt er von Cliffy. Mit dem Laser durchtrennt er die Bordwand. Er wartet auf der Treppe, bis die Wache wieder weg ist, schleicht zum Steuerpult, wo er den Warp-Antrieb wieder einsetzt und sich dann durch die Tür auf den Gang begibt, wo er durch ein Bodenblech in die Schächte kommt und feststellt das er sich ziemlich weit unter der Brücke befindet.

Mit Hilfe der Karten steuert Ihr ihn in den 2. Level, wo er schließlich die Schilde deaktivieren kann. Ab dann könnt Ihr nichts mehr machen, aber sobald Ihr wieder steuern könnt, abspeichern und sorgfältig die Texte lesen. Die Zwischensequenz birgt Überraschungen, die aber an dieser Stelle nicht verraten werden sollen. Mit Cliffys Hilfe gelingt ein Teil des Plans, doch Captain Quirk steuert mit seiner Rettungskapsel auf den Rest des Mutagens zu, und entwickelt sich nun ganz garstig.

	Theme 1	Theme 2	Theme 3	Theme 4
Level 01	-------	SALLAR	BOOKUG	BYMAN
Level 02	BEGIN	TAIGGEN	BIGGAT	SLOONNON
Level 03	CLOACKON	PLOUMUG	SAISSIT	PIOMER
Level 04	TOITTAR	PLADDAT	CLEEGOM	GOOTTOG
Level 05	MOINON	GEELLET	DROUTTER	GLOUTTAN
Level 06	BIOKAL	TOACKIN	SLOGGET	POLLAN
Level 07	MIENNAN	VOODDUM	BIELLIN	WOOSSOM
Level 08	PLEEGGUN	BEAPET	PLIEMON	SONNER
Level 09	ZAIKET	CLYVIT	CLOIFIT	WYNAL
Level 10	ZIOCKEN	SIMAL	FLEPUG	SLYSSAR

	Theme 5	Theme 6	Theme 7	Theme 8
Level 01	DROAMEL	WOIDDAR	FLEASSAN	GLUTTAT
Level 02	BOUVOM	TETTOL	NYMIT	FLUVON
Level 03	DREEDDUN	GOUCKAT	PLIOFOL	FLOOGGAR
Level 04	NAIGGON	VOUPPET	DREDDIN	NOUPPEL
Level 05	WINNUN	CLOAVUN	PLIPAR	VEAKAR
Level 06	GAPIT	PASSUN	GEGIT	SLEDDON
Level 07	GLOIVUG	MOOVAL	FLAIVAT	SLOIPOL
Level 08	MOLLAT	FLIONNOG	FLAGGOG	TOOLLEL
Level 09	SLAIVAN	CLANUN	DRINNOL	MYPER
Level 10	PLEAPPIT	PLUMIN	POIGOL	BUMET

	Theme 9
Level 01	GLEEGGAN
Level 02	DRAIBBEN

Von Flo läßt Roger sich schnell auf die Eureka holen, wo er auf den Mutanten schießt, der dann die Eureka angreift. Schnell mit dem RRS eingesaugt, ist dieses Problem vorerst beseitigt. Roger gibt Flo den Befehl, das Schiff zu verlassen und löst dann den Selbstzerstörungsmechanismus aus. Jetzt ist Eile geboten, also besser Abspeichern. Roger will sich wegbeamen, und hätte doch fast die Botschafterin in der Kapsel vergessen, die sich nun durch wildes Klopfen an die Scheibe bemerkbar macht. Zu allem Unglück versagt auch noch der Teleporter. Also schnell zu den Sicherungen im Gang, die Sicherung für den Teleporter ausgewechselt (Siehe Plan neben Sicherungskasten) und dann nichts wie zurück zum Teleporter.

Beim zweiten Versuch klappts also nun, doch hätte sich Spikey nicht selbständig gemacht, wäre er die längste Zeit Rogers Haustier gewesen. Sobald Ihr Roger, Spikey und die Botschafterin (später die Mutter von Rogers Sohn, der ihm in *Space Quest 4* das Leben rettet und allseits bekannt aus dem Hologramm im genannten Spiel) weggebeamt habt, könnt Ihr Euch nun getrost zurücklehnen, das Happy-End genießen und Rogers Pläne für die Zukunft erfahren: ...to clean up where others have gone before...

Silly Putty

Dennis Schleicher aus Frankfurt verhilft uns zu einer Besichtigungstour durch alle *Silly Putty*-Level.

Ihr startet das Spiel und arbeitet Euch in den zweiten Level vor. Dort sterbt Ihr so oft bis "Game Over" erscheint und die High-score-Liste eingeblendet wird. Jetzt schnell "HEADLIKEAHOLE" eintippen und "Return" drücken. Der Bildschirm sollte aufblinken. Über die Funktionstasten F1 – F10, Shift F1 – Shift F10 und Ctrl F1 – F10 lassen sich jetzt die einzelnen Level anwählen. Frohes Teleportieren.

Bill's Tomato Game

Wolfgang Teufel aus Markt Bibart hat den Angriff der Killertomaten heil überstanden und schickt uns seine 82 neuen Levelcodes.

Eco Quest 2 – Lost Secret of the Rainforest

Oliver Runge aus Wellmitz hat ein Herz für Fledermäuse und schickt uns seine Lösung von Sierras neuem Ökospiel.

Im Hafen

Nach Eurer Ankunft im Hafen der kleinen Dschungelstadt verlangt der Zollbeamte eine Identifikationsbescheinung von Euch. Diese Bescheinigung befindet sich in Eurem Ausweis. Nehmt sie heraus und zeigt sie dem Beamten. Dar-

aufhin läßt dieser Euch passieren und Ihr könnt in Ruhe das kleine Städtchen erkunden. Zuvor jedoch sprecht Ihr mit Adams Vater und dem Touristenführer. Dann geht's ab nach rechts unten zum Bootssteg. Es folgt ein kleines Schwätzchen mit dem Fischer. Danach geht Ihr weiter nach rechts und klettert dort auf die Kisten. Auf diese Art und Weise werdet Ihr Zeugen eines Gespräches zwischen zwei unheimlichen Typen. Daraufhin stattet Ihr dem Schiff einen kleinen Besuch ab. Hier sprecht Ihr mit der etwas rundlichen Person und untersucht das Öl und das Netz. Nun verlaßt Ihr das Schiff wieder und trefft auf einen Typen, der Euch einen Papagei andrehen will. Ihr könnt das Angebot einfach nicht abschlagen und kauft Euch das arme Tierchen. Dann geht Ihr weiter nach links und rechts bis Ihr einen Touristen dabei beobachten könnt, wie er sich gerade seines Hausmülls entledigt. Umweltbewußt wie Ihr seid, hebt Ihr den Unrat wieder auf. Nach dieser guten Tat geht Ihr zurück zum Vater des kleinen Adams. Der Vater erzählt Euch etwas von einer Lieferung, woraufhin Ihr die braune Kiste öffnet. Zum Vorschein kommt ein nigelnagelneuer Ecorder, der Euch später noch einmal sehr nützlich sein wird. Um das Gerät auf seine Funktionsfähigkeit zu testen, werft Ihr einen kleinen Blick in die Gebrauchsanleitung und begebt Euch auf das Schiff. Hier stellt Ihr den Ecorder auf die Generalprobe und scannt das ausgelaufene Öl ab. Nun wieder zurück nach links und Ihr bekommt noch flüchtig mit, wie Euer Gepäck gestohlen wird. Während sich Adams Vater auf den Weg zur nächsten Polizeistation macht, setzt Ihr Euch in das kleine Boot und gönnt Euch ein kleines Nickerchen. Derweilen betätigen sich zwei gutgelaunte Otter als Außenborder und entführen Euch in den tiefsten Dschungel.

Im Dschungel

Wieder aus dem Reich der Träume zurückgekehrt, sprecht Ihr mit dem Otter, der sich hinter dem Gebüsch versteckt hält. Verläßt er dann sein Versteck, könnt Ihr Euch das Amulett nehmen und um seinen Hals hängen. Dann sammelt Ihr den herumliegenden Müll ein und nehmt die klebrige Substanz, die sich an dem Baum mit den Ameisen befindet. Nun geht's weiter nach rechts. Ihr stoßt auf eine scheinbar verlassene Feuerstelle, die Ihr etwas genauer unter die Lupe nehmen solltet. Bevor Ihr Euch nun auf den Baum begebt, solltet Ihr Euer Bildschirmego noch mit dem klebrigen Zeug einschmieren. Auf dem Baum werdet Ihr dann von einigen Vögeln aufgefordert, das Nest des Tucan-Pärchens zu retten. Dazu begebt Ihr Euch nach links bis zum Nest der Kolibris, in dem sich ein paar stark riechende lila Blümchen befinden, die Ihr mitgehen laßt. Nun gehts wieder zurück und nach ganz oben. Um den Gestank des übelriechenden Vogels ertragen zu können, haltet Ihr Euch die lila Blume vor die Nase. Dann begebt Ihr Euch auf den äußersten Rand des Astes und berührt die Pflanze, worauf sich deren Inhalt über dem Tucan-Nest entleert. Somit hättet Ihr den Nachwuchs der Tucan-Familie vor dem sicheren Ende bewahrt. Frohen Mutes begebt Ihr Euch nun hinunter zum Nest und redet sowohl mit den überglücklichen Vogeleltern als auch mit dem Küken. Danach geht Ihr den oberen, linken Ast entlang bis Ihr am Baumlabyrinth angelangt seid. Um den richtigen Weg zu finden, folgt Ihr einfach nur der Eidechse. Auf diese Weise gelangt Ihr zu einem großen Ast mit einer Trommel. Ihr nehmt die Trommel und landet anschließend in einem Sumpf.

Im Eingeborenendorf

Da Ihr sicher nicht den Rest Eures Lebens in diesem Morast verbringen wollt, nehmt Ihr Euch die Früchte und die Liane, die sich neben dem Sumpf befinden. Nun lockt Ihr das Schweinchen mittels Früchte an und werft ihm die Liane um den Hals. Als kleine Gegenleistung wird es Euch aus dem Schlamm herausziehen. Wieder auf freien Fuß, begebt Ihr Euch sofort nach rechts zu den Trommelständern. Logischerweise setzt Ihr nun die Trommel in den Trommelständer ein und spielt anschließend die Melodie, die oben in die Wand eingeritzt ist. Habt Ihr dies getan, nehmt Ihr die Trommel wieder auf und geht nach links



und dann nach oben. Ihr gelangt zu einem Baum mit drei Eingängen. Dort wählt Ihr den ersten Eingang und gelangt so zu einem weiteren Trommelständer. Auch hier spielt Ihr die Melodie, die Ihr im Dorf hoffentlich erlernt habt. Daraufhin öffnet sich ein bisher verborgener Durchgang und der Forest Heart kommt zum Vorschein. Sprecht ihn an und ein grüner Zweig fällt hinunter. Diesen Zweig hebt Ihr auf und verlaßt daraufhin die Höhle, wobei Ihr nicht vergeßt, die Trommel wieder einzustecken. Nun begebt Ihr Euch in den zweiten Eingang und findet ein paar Spicy Pods. Zu guter Letzt geht's dann noch in den letzten Eingang, wo Ihr einen Bark Cup findet. Diesen füllt Ihr nun mit dem Wasser aus dem Teich auf.

Danach geht's wieder zurück ins Dorf, das plötzlich gar nicht mehr so verlassen ist, wie es einst geschienen hat. Um nicht den Überblick zu verlieren, unterhaltet Ihr Euch mit allen Personen. Dann stellt Ihr dem Jungen, der an der Liane herumhängt, die Trommel zur Verfügung. Tarzanmäßig schwingt Ihr Euch nun mit der Liane auf die andere Seite und erntet die roten Beeren ab. Auf diese Weise gelangt Ihr an ein geheimnisvolles Halsband, das Ihr einstecken solltet. Nun düst Ihr wieder zurück zur Hütte und sprecht den Typen an. Anschließend stellt Ihr den mit Wasser gefüllten Bark Cup und die Spicy Fruits auf den Stuhl, der neben der Hütte steht. Jetzt geht's nochmal zum großen Baum und wieder zurück. Und siehe da, aus dem Wasser im Bark Cup wurde eine grüne Flüssigkeit! Diese grüne Flüssigkeit verabreicht Ihr der Frau mit dem Baby, woraufhin diese Euch einen Clay schenken wird. Dann begebt Ihr Euch in die Hütte und sprecht mit der alten Frau, die darin sitzt. Zeigt Ihr das gefundene Halsband und sie wird Euch zur Schwester verweisen.

Also zurück zur Frau mit dem Baby und ebenfalls das Halsband zeigen. Die Frau zeigt sich dankbar und vermacht Euch das gute Stück. Ihr wiederum verschenkt es weiter an die alte Frau in der Hütte. Dadurch versöhnt sie sich wieder mit ihrem Mann und Ihr könnt als Nutznießer die Machete einstecken. Die Machete gebt Ihr nun der Frau, die sich mit Holz zu schaffen macht. Aus Dankbarkeit schenkt sie Euch ein paar Wurzeln, die Ihr sofort zusammen mit dem Clay an die Frauen am großen Kochtopf weiterreicht. Die drei Frauen mixen Euch einen Trank zusammen und füllen ihn in den Clay. Dann geht's wieder zurück zur Frau mit dem Baby. Hier wartet Ihr ab, bis sich der Schmetterling im Gebüsch niedergelassen hat und benutzt dann den Clay mit dem Falter. Daraufhin nimmt dieser einen kleinen Schluck und Ihr könnt ihn aufnehmen.

Nun bringt Ihr ihn zu dem Mann an der Hütte und tretet ein. In der Hütte setzt Ihr Euch auf den Boden und der Schamane fordert Euch auf, Mitglied seines Stammes zu werden. Zu diesem Zwecke müßt Ihr Euer Gesicht bemalen, doch leider nimmt eine Spinne den Farbtopf zur Zeit in Anspruch. Also klettert Ihr die Stange hinauf und stopft das Loch in der Decke mit dem klebrigen Zeug. Daraufhin verläßt die Spinne Ihr trautes Heim und Ihr könnt Euch endlich dem Farbtopf zuwenden. Nur noch die roten Beeren in den Topf und die Kriegsbemalung wäre perfekt. Danach geht's wieder in die Höhle beim großen Baum. Dem Shamanen gebt Ihr den grünen Zweig und eine gelbe Blüte fällt hinunter. Auch diese steckt Ihr natürlich ein. Um die Fledermaus als neuen Freund zu gewinnen, müßt Ihr das Amulett vorzeigen und das Netz anklicken. Doch leider werdet Ihr gefangengenommen.

Im Camp

Ihr handelt sofort und hüpft mit dem Stuhl zum Käfig. Nun bittet Ihr Paquita, den Knebel zu zertrennen. Damit hättet Ihr Euch aus der Gefangenschaft vorläufig befreit. Vorsichtig begebt Ihr Euch in den nächsten Raum und öffnet die linke Truhe. Zum Vorschein kommt ein Tennisschläger, den Ihr einstecken solltet. Des weiteren laßt Ihr den Organizer und die zwei Bettlaken mitgehen. Dann zieht Ihr am Schwanz des Tigerpelzes und ein Zettel fällt Euch in die Hände. Diesen Zettel benutzt Ihr mit dem Organizer und erhaltet das Paßwort für den Safe, in dem sich einige interessante Dinge befinden, die Ihr Euch natürlich einkrallt. Danach schiebt Ihr das Tigerfell zur Seite und ein großes Loch erscheint. Jetzt verknotet Ihr die zwei Laken miteinander und erhaltet ein festes Seil mit dem Ihr Euch hinunter wagen könnt. Nun ist Vorsicht

THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND

TEL.: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

	PC 3,5"	Amiga
7th Guest (CD-ROM)	* 114,- H	
Abandoned Places 2	* 78,- D	* 60,- D
Alone in The Dark	84,- D	
Amazon	78,- E	
Ambermoon		* 69,- H
Amberstar	78,- H	69,- H
American Tail	54,- E	
B.A.T. 2	78,- D	72,- D
Bane of Cosmic	78,- D	66,- D L
Bards Tale 3	24,- H	24,- H
Bards Tale Constr.	60,- H	60,- H
-Trilogy (BT 1-3)	72,- H	
Black Crypt		57,- H
Buck Rogers 2	78,- D	
Captive	60,- H	
Contraptions	39,- H	* 39,- H
Cruise f.a.Corpse	60,- D	60,- D
Crusaders of Dark	84,- D	
Curse of Enchantia	60,- H	60,- H
D-Generation	42,- H	42,- H
Darklands	102,- E	
Darkseed 1.5	72,- D	72,- D
DSA (Amiga:1.5 MB)	78,- D	72,- D
DSA 1 MB		72,- D
Daughters of Serpe	75,- H	* 75,- D
-CD ROM	* 75,- D	
Death Knig.o.Krynn	78,- D	66,- D
Dune 2	**60,- D**	*** 54,- D**
Dungeon Master	66,- D	
Dungeon M./Chaos S		60,- H
ECO Quest CD ROM	* 78,- E	
Elvira 1	42,- D	
Elvira 2 Jaws of C	48,- D	48,- D
Eric the unready	60,- E	
Eye of Beholder 1		66,- D
Eye of Beholder 2	78,- D	78,- D
Gateway	66,- E	
Gateway t.saf.Fron	78,- D	* 66,- D
Gobliiins	60,- D	60,- D
Gobliins 2	84,- D	66,- D
Heart of China	66,- D	66,- H
Heimdall	78,- D	66,- D
Hexuma	78,- D	78,- D
Inca	90,- D	
Indiana Jones 3	78,- D	66,- D L
Indiana Jones 4	84,- D	78,- D L
Ishar	66,- D	66,- H
Island of Dr.Brain	* 66,- D	
Jonathan	* 78,- D	78,- D
KGB	60,- H	57,- H
Kings Quest 4	78,- H	78,- H
Kings Quest 5	78,- D	78,- H L
Kings Q.5 CD ROM	78,- E	
Kings Quest 6	78,- D	
Last Ninja 3		33,- H
Laura Bow 2	66,- D	
Legend		57,- H
Legends o.Kyrandia	66,- D	66,- D
Legends of Valour	78,- D	78,- D
Leisure S. Larry 5	66,- D	66,- D L
Lord of The Rings	66,- H	60,- H
Lord of The Ring 2	66,- H	
Magic Candle 3	72,- E	
Might and Magic 3	78,- D	66,- D
Might and Magic 4	78,- D	
Monkey Island 2	78,- D	78,- D L
Police Quest 3	66,- D	63,- D L
Pools of Darkness	78,- D	66,- D
Prophecy of Shadow	78,- D	* 66,- D
Quest for Glory 3	66,- D	
Rex Nebular	84,- H	
Ringworld Revenge	* 66,- H	
Rise of The Dragon	66,- H	60,- H
T.Adv.of Robin H.		27,- D
Rome AD 92	66,- H	60,- H
Secret Monkey Isld	78,- D	66,- D L
Shadow o.t. Comet	84,- D	
Shadowlands	66,- D	66,- D
Sherlock Holmes	78,- D	
Space Hulk	* 84,- H	* 72,- H
Space Quest 3	78,- D	
Space Quest 4	66,- D	60,- D L
Space Q.4 CD ROM	78,- H	
Space Quest 5	**66,- D**	**L**
Spellcraft	* 75,- D	
Spelljammer	66,- E	
Star Trek	78,- D	
The Kristal	27,- H	27,- H
The Legacy	* 90,- H	
Treas.of Sav.Front	78,- D	
Ultima 5		39,- D
Ultima 6		39,- H
Ultima 7	78,- D	
-Data Forge of Vir	42,- H	
Ultima 7-2 Serp.Is	78,- H	
Ultima Trilogy 2	72,- H	
Ultima Underworld	72,- H	
Ultima Underw. 2	72,- H	
Waxworks	60,- D	60,- D L
Ween	84,- D	66,- D
Whales Voyage	* 72,- D	66,- D
Whales Voy. A 1200		* 60,- D
Willy Beamish	66,- H	60,- H
Zak McCracken	60,- D	60,- D

L = Lösungshefte für 20,- DM vorhanden

ACTION / ARCADE

	PC 3,5"	Amiga
Addams Family		60,- H
Alien Breed SE 92		24,- E
Apidya		60,- H
Aquatic Games		57,- H
Armalyte		24,- H
Assassin		48,- H
Back to Future 3		27,- H
Balance	36,- D	
Battletoads	* 48,- H	
BC Kid		60,- H
Blues Brothers	27,- H	27,- H
Body Blows		48,- H
Budokan	24,- H	24,- H
Bug Bomber	60,- H	54,- H
Captive 2 Liberat.	* 60,- H	* 54,- H
Catch em	54,- H	48,- H
Chaos Engine		51,- H
Chuck Rock 2		**48,- H**
Cool World	72,- H	66,- H
Creepers	78,- H	* 60,- H
Double Dragon 3	60,- H	48,- H
Dyna Blaster	66,- H	60,- H
Elf	66,- H	60,- H
Emerald Mine		24,- H
Emerald Mine 2		30,- H
Emerald Mine 3 Pro		24,- H
Excalibur		24,- H
Fire And Ice	* 54,- H	48,- H
First Samurai	60,- H	
Fly Harder		* 60,- H
Fuzzball		24,- H
Galaxy 89		18,- H
Gravity Force		24,- H
Hägar d. Schreckl.		54,- D
Humans	54,- H	54,- H
Humans Race		**66,- D**
Lemmings Doub.Pack		60,- H
Lemmings 2	**78,- H**	**60,- H**
Lion Heart		54,- H
Maniax	24,- H	24,- H
McDonald Land	* 48,- H	48,- H
Mike Magic Dragon		18,- H
Nova 9		78,- H
Parasol Stars		60,- H
Pinball Dreams	* 54,- H	48,- H
Pinball Fantasies		54,- H
Pinball Wizard		18,- H
Premiere		60,- H
Project X		60,- H
Push Over	66,- H	60,- H
Putty		48,- H
Race Drivin		60,- H
Rebel Racer		48,- H
Risky Woods	60,- H	54,- H
Robocop 3		60,- H
Shadow o.t.Beast 3		54,- H
Sleepwalker	66,- H	60,- H
Space Pilot 89		24,- H
Spellfire T.Sorcer		24,- H
Steel Empire	66,- H	60,- H
Street Fighter 2	* 60,- H	54,- H
Super Hero		* 60,- H
Super Tetris	75,- E	69,- E
Superfrog		48,- H
Tank Buster		24,- H
Tearaway Thomas		48,- H
Teen.Mut.Hero Turt		27,- H
Terminator 2	66,- H	60,- H
Trolls	48,- H	48,- H
Trolls Amiga 1200		* 48,- H
UGH !	54,- H	48,- H
Walker		* 60,- H
Wizards Castles		21,- H
WWF Wrestling 2	66,- H	60,- H
Xenobots	72,- H	
Zone Warrior		57,- H
Zool	**54,- H**	**48,- H**
Zool Amiga 1200		**48,- H**

SONSTIGES / ZUBEHÖR

	PC 3,5"	Amiga
4D Sports Boxing	42,- H	36,- H
4D Sports Driving	42,- H	36,- H
Adventure Coll.	66,- H	60,- H
A.McLeans Pool Bi	* 60,- H	48,- H
Big Box 2		54,- H
Bills Tomato Game		60,- H
Bitmap Brothers 1	54,- H	
Bitmap Brothers 2	* 54,- H	* 54,- H
Bund.Man.Prof 2.0	66,- D	66,- D
Car and Driver	72,- H	
Carl Lewis Olympic	66,- H	54,- H
Cheat'Em Up 3		24,- D
(Lösungen für 500 Amiga Games)		
Joysticks		
-Comp.Pro Mini schw		27,- H
-Mini transparent		33,- H
-Mini Special Edit		33,- H
-Star Mini tr/blau		36,- H
-Standard schwarz		24,- H
-Standard transpar		27,- H
-Special Edition		27,- H
-Star transp/blau	66,- H	36,- H
-Manix Twins schw.		36,- H
-Manix Deck schw.	66,- H	42,- H
Crazy Cars 3		48,- H
Daily Cov.Girl Pok	60,- H	54,- H
Deluxe P.4.5 AGA		186,- D
Deluxe Paint 4.1		186,- D
Doodlebug		60,- H
Dream Team Com.	66,- H	60,- H
Eishockey Manager	*** 78,- D**	*** 72,- D**
Espana 92	60,- H	54,- H
Euro Soccer	48,- H	48,- H
Europ.Championship	66,- H	60,- H
Fantastic Worlds	78,- H	72,- H
Formula One GP	90,- H	75,- H
Front P.S.Football	66,- E	
Games - Summer Cha	66,- H	
Games - Winter Cha	66,- H	
Graham Taylor Socc		60,- H
Grand Prix unlimit	66,- H	
Great Courts 2	66,- H	60,- H
Greatest Comp.	60,- D	54,- D
Hardball 3	66,- E	
Hyperspeed	30,- D	
Jaguar XJ 220		48,- H
Jimmy White Snook.	66,- H	48,- H
John Madden Footb.		57,- H
Jordan in Flight	75,- H	
Links		66,- H
Links 386 Pro	90,- H	
-Bay Hill Club	36,- H	
-Bountifull	36,- H	
-Buff Springs(386)	* 42,- H	
-Firestone	36,- H	
-Hyatt	36,- H	
-Mauna Kea (386)	42,- E	
-Pinehurst (386)	42,- H	
-Troon North	36,- H	
Lotus 3		48,- H
Lotus Compil.(1-3)		54,- H
Manchester United		60,- H
Mario Andrettis Ra	60,- H	
Mega Collection	48,- H	48,- H
Megalomania/Samur.		60,- H
Megamix		60,- H
Microp.Master Golf	90,- H	75,- H
Nick Faldo Golf		78,- H
Nick Faldo Golf		60,- E
Nigel Mansells WC	* 60,- H	54,- H
No Second Price		54,- H
Penthouse Hot Numb	36,- D	36,- D
PGA Tour Golf Plus	66,- H	60,- H
-Courses	30,- H	30,- H
Power Pack 2	60,- H	
Quiwi	18,- D	18,- D
Racing Master Com.	36,- H	30,- H
Raving Mad		54,- H
Road Rash		54,- H
Sensi.Soccer 92/93	* 54,- H	48,- H
Snoopys Game Club	36,- E	
Spellcasting 301	66,- E	
Sports Collection	66,- H	60,- H
Starbyte N.2 Coll.	78,- H	66,- H
Trivial Pursuit	66,- D	
Troddlers		48,- H
Vroom		60,- H
-Data Disk		39,- H
Wizkid	66,- H	60,- H
WWF Wrestling		60,- H
Zyconix	48,- H	39,- H

STRATEGIE / SIMULATION

	PC 3,5"	Amiga
1869	78,- D	66,- D
A-Train	90,- D	
A.T.A.C.	90,- H	* 78,- H
AA - War i.t.skies	84,- H	
Aces of Great War	42,- H	36,- H
Aces of T. Pacific	66,- H	
- Mission Disk 1	48,- E	
Air Land Sea	72,- H	66,- H
Air Support		54,- H
Air Warrior	90,- H	
Airbus A 320	84,- D	84,- D
Armour Geddon	78,- H	
Armour Geddon 2		* 60,- H
Astatin	24,- H	24,- H
AV 8 B Harrier Ass	* 66,- H	
B 17 Flying Fortr.	90,- H	78,- H
Battle Chess	24,- H	24,- H
Battle Chess 2	60,- H	57,- H
Battle Chess 4000	66,- H	
Battle Isle Team	**72,- H**	**66,- H**
-Battleisle Data 2	*** 42,- H**	*** 42,- H**
Birds of Prey	72,- H	66,- H
Burning Steel	78,- D	
Buzz Aldrin	* 84,- H	
Campaign	78,- D	72,- D
Castles	66,- H	60,- H
Castles 2	66,- H	
-Data Disk	30,- H	30,- H
Centurion Def.Rome	24,- H	24,- H
Chessma.Pro CD ROM	* 96,- H	
Chuck Y.Aft.2.0	24,- H	24,- H
Chuck Y.Air Combat	66,- D	
Civilization	90,- D	75,- D
Comanche	84,- D	
Command HQ	54,- E	
Compl.Chess System	78,- D	
Conquestador	66,- D	66,- D
-Data	36,- D	36,- D
Covert Action		75,- H
Crisis in Kremlin	84,- E	
Cyber Race	* 78,- D	
Das Boot	42,- H	36,- H
Der Patrizier	78,- D	66,- D
-CD ROM	84,- D	
Desert Strike		* 60,- H
Dogfight	90,- H	
Dynatech	66,- D	54,- D
Elite Plus	78,- E	
Elysium	66,- D	* 54, D
Empire Deluxe	**78,- E**	
Epic	66,- H	60,- H
Erben des Throns	72,- D	66,- D
F 117A Nighthawk	90,- H	
F 15 Str.Eagle 2	75,- H	75,- H
F 15 Str. Eagle 3	90,- H	
F-19 Stealth Fight		75,- H
Falcon 3.0	90,- D	
-Mission Disk 1	54,- H	
Fallen Empire	84,- D	81,- D
Flames of Freedom	30,- H	
Global Conquest	90,- H	
Global Effect	66,- H	60,- H
Go Simulator	78,- H	
Gunship 2000	90,- H	* 78, H
Gunship 2000 Data	54,- H	
Hannibal	78,- D	* 66,- D
Harrier Jump Jet	93,- H	
Heroes of the 357	66,- H	
Hired Guns	* 78,- H	* 60,-H
History Line 14-18	78,- D	78,- D
Imperium	24,- H	24,- H
Incredible Machine	66,- D	
Kaiser	84,- D	
Knights of the sky		75,- H
Lethal Weapon	66,- H	
Loom CD ROM	78,- E	
M 1 Tank Platoon	84,- H	75,- H
Mad TV	78,- D	66,- D
-Data Disk	* 24,- D	* 24,- D
Mantis	102,- H	
Mega-Lo-Mania	72,- D	
Mercenaries	72,- E	
On The Road	60,- D	
Pacifik Island	66,- D	60,- D
Patriot	* 72,- H	
Perfect General	78,- D	72,- D
-Data Disk	42,- H	42,-H
Piracy of Highseas		66,- E
Pirates!	57,- H	57,- H
Planets Edge	78,- D	
Populous 2	72,- H	60,- H
-Data Disk		30,- H
Populous 2 Plus		66,- H
Powermonger	66,- H	60,- H
-Data Disk		30,- H
Railroad Tycoon	84,- H	75,- H
Rampart	60,- H	60,- H
Reach f.t.skies	* 60,- H	* 54,- H
Red Baron	66,- D	60,- H
-Mission Disk 1	48,- E	
Red Zone		51,- H
Robosports		66,- H
Scenario	66,- D	* 60,- D
Secret Weap.of LW	78,- E	
-DO 335	36,- E	
-He 162	36,- E	
-P 80	30,- E	
-P 38	30,- E	
-kpl. auf CD-ROM	84,- E	
Shuttle		54,- H
Siege	60,- E	
-Data Dogs of War	42,- E	
Silent Service 2	75,- H	75,- H
Sim Ant	78,- D	78,- D
Sim City Deluxe	78,- D	78,- D
Sim Earth	84,- H	78,- H
Sim Life	78,- D	
Space Crusade	60,- H	60,- H
Spaceward Ho!	78,- D	
Special Forces	84,- H	75,- H
St.Thomas	* 78,- D	* 66,- D
Star Control 2	66,- H	
Star Legions	69,- E	
Steigenbg. Hotelm.	54,- D	48,- D
Stormovik	24,- H	
Strategy Master	72,- H	66,- H
Strike Commander	*** 87,- H**	
-Speeach	* 42,- H	
Stunt Island	90,- D	
Task Force	90,- H	
Theatre of War	66,- H	
Their Finest Hour	66,- H	66,- H
-Mission Disk	30,- H	30,- H
Transarctica	**54,- D**	**54,- D**
V for Victory	66,- E	
V for Victory 2	66,- E	
Viking Fields	78,- H	60,- H
CD-ROM WC+Ultima 6	57,- E	
Wing Commander	**42,- H**	**36,- E**
Wing Commander DV		78,- D
Wing.Comm Edition	84,- H	
Wing Commander 2	78,- D	
WC 2 Special Op.1	42,- H	
WC 2 Special Op 2	42,- H	
WC 2 Speech Acc.	42,- H	
Wordtris	66,- D	
X-Wing	**78,- E**	
X-Wing DH	**84,- H**	

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch R = Restposten• Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten • Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag
Versandkosten: 7,-. Ab 250,- ohne Versandkosten. Ausland (nur Vorkasse) 12,-. Ab 400,- ohne Versandkosten • Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck
Bei V-Scheck Lieferung erst nach Gutschrift • Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkartengebühr • **Kein Ladenverkauf- Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich**

Thomas Pfister, Ludwig-Mond-Straße 52, 3500 Kassel, Tel. 0561-24453

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • LUDWIG-MOND-STR.52 • 3500 KASSEL

geboten, denn Ihr wollt sicher nicht in die Hände des Wächters geraten. Also düst Ihr schnell nach rechts und versteckt Euch hinter dem Bagger.

Erscheint der Wächter, geht's sofort nach links auf den Wachturm. Hier schaltet Ihr schleunigst den Alarm ab und steckt das Bügeleisen ein. Dann versteckt Ihr Euch ein weiteres Mal hinter dem Bagger und wartet bis der rundliche Wächter wieder arbeitet. Nun schnell wieder nach links und hinter der vordersten Tonne versteckt. Mittels Staubsauger saugt Ihr das Futter auf und rennt dann wieder nach rechts. Sobald der Wächter verschwunden ist, benutzt Ihr das Futter mit dem rechten Käfig. Mit dem Schlüssel, den Ihr im Safe gefunden habt, könnt Ihr nun den Käfig öffnen. Dann nehmt Ihr die große Axt und bearbeitet mit ihr den großen Holzstamm. Auf diese Weise bastelt Ihr Euch ein Floß zusammen, mit dem Ihr endlich diesen schauderhaften Ort verlassen könnt.

Doch bevor Ihr Euch damit in die Fluten stürzt, müßt Ihr noch einmal zurück ins Haus, um nach Paquita zu schauen. Habt Ihr dies getan, schiebt Ihr das Floß ins Wasser und paddelt mit Hilfe des Tennisschlägers davon.

In der Fledermaushöhle

Ihr landet in der Fledermaushöhle, die Ihr ohne gültiges Visa nicht wieder verlassen dürft. Um das Wesen der Fledermäuse näher zu erkunden, redet Ihr mit allen Tieren. Dann geht Ihr zum Fledermausbeamten und zeigt ihm das Amulett. Nun nehmt Ihr Euch die Pässe vom Tisch und ordnet jeder Fledermaus das passende Visa zu: Nautilus an die gelbe Maus, Ectophylla an die unten hängende Fledermaus, Noctilio an die herumschwirrende, Tadarida an den Punker, Tadarida brasilia an die oben hängende und Macrotus an den Fledermausbeamten. Danach könnt Ihr die Höhle endlich verlassen. Als nächstes zeigt Ihr der alten Fledermaus das Amulett und hängt Euch an die Stange. In einem kleinem Gespräch mit dem Fledermausgreis erfahrt Ihr einige sehr interessante Dinge. Nach der Unterhaltung nehmt Ihr den Stein aus der Nische und verfrachtet ihn in die vordere, mittlere Nische bei der Jaguarstatue. Plötzlich erwacht der Jaguar und stellt Euch ein paar simple Fragen, die keine Schwierigkeit darstellen. Habt Ihr alle zehn Fragen richtig beantwortet, ist der Jaguar von seinem Fluch gebannt und überreicht Euch eine goldene Feder.

Dankend nehmt Ihr das Geschenk an und geht in die obere Höhle. Ihr trefft auf den scheinbar schwer erkrankten Paquita. Um Euren Freund wieder zu heilen, begebt Ihr Euch noch einmal zur alten Fledermaus und bittet sie um Rat. Die weise Fledermaus gibt Euch eine Pfeife und schickt Euch auf die Suche nach den Zutaten für ein Heilmittel. Um die Höhle verlassen zu können, müßt Ihr einmal kräftig in die Pfeife blasen. Danach könnt Ihr ungehindert mit dem Floß die Höhle verlassen.

Im Mangroven-Dschungel

Auf dem Wasser klettert Ihr auf einen Baum und schnappt Euch eine Banane. Weiter nach rechts entdeckt Ihr auf einer Insel einen Affen, der ganz wild auf die Banane ist. Gebt sie ihm und nehmt Euch als Gegenleistung das gefährlich ausschauende Piranhagebiß. Dann schwimmt Ihr noch einmal zurück zu den Bananenbäumen und schneidet mit Hilfe des Gebisses die Schwimmpflanzen ab. Nun wieder zum Affen und ihm die Schwimmpflanze überlassen. Während der Affe das Weite sucht, werdet Ihr von einem mächtigen Adler entführt.

In der alten Stadt

In seinem Nest angelangt, zeigt Ihr ihm die goldene Feder. Danach ist wieder Müll einsammeln angesagt. Dabei stoßt Ihr auf eine Lupe, mit der Ihr die goldene Maske etwas genauer in Anbetracht ziehen solltet. Ihr entdeckt eine goldene Scheibe und legt die Maske zurück in die Vertiefung zu den anderen Goldgegenständen. Dadurch öffnet sich eine Nische mit Goldstücken, die Ihr einsteckt. Nun packt Ihr die goldene Scheibe und die Goldstücke auf die rechte Seite des Felsbrocken. Ans Tageslicht kommt ein Geheimgang, der in ein Labyrinth führt. Um nicht die Orientierung zu verlieren, werft Ihr mittels Lupe einen Blick auf die Halskette von der alten Frau. Daraus ergibt sich, daß Ihr ins mittlere hohe Gebäude müßt. In dem Gebäude müßt Ihr die neun Steinblöcke zweimal so drehen, daß sich jeweils eine Figur ergibt. Ist dies erledigt, öffnen sich zwei Nischen in denen sich eine Flöte, eine Krone und etwas Goldstaub befindet.

Nun klettert Ihr die Nischen rechts neben dem Schlangenbildnis hinauf und berührt die Schlange. Dadurch öffnet sich eine Tür und Ihr könnt den Raum verlassen. Um auf die Insel zu gelangen, springt Ihr von Stein zu Stein. Sobald Ihr dabei das Wasser berührt, erscheint eine Seeschlange, die sich jedoch von den Klängen der Flöte leicht beschwichtigen läßt.

Auf der Insel

Auf der Insel ist es Eure Aufgabe, die Brünnlein wieder zum Fließen zu bringen. Dazu dreht Ihr am Steinkopf auf dem Brunnen. Doch leider hindert Euch eine Schlingpflanze am Weiterkommen. Zeigt Ihr der Pflanze jedoch Euer Amulett, wird sie kein weiteres Hindernis darstellen. Nun dreht Ihr noch einmal am Knopf und holt Euch von der kleinen Statue den Steinpot. Diesen setzt Ihr zusammen mit der gelben Blume rechts in den Brunnen ein. Damit hättet Ihr den Brunnen zum Leben wiedererweckt und Ihr könnt in Ruhe den gewünschten Samen herausgreifen.

Doch die Freude über das neu gewonnene Glück hält nicht lange an, denn Bösewicht Slaughter erscheint und fordert den Schatz von Euch. Da Ihr ihm nicht damit dienen könnt, packt er selber an und fängt an zu schaufeln. Jetzt benutzt Ihr den Goldstaub, um ihn abzulenken. Folgt Euch der Bösewicht, blast Ihr ihm den Staub ins Gesicht. Dann ist es höchste Zeit nach Paquita zu schauen. Dazu benutzt Ihr die Pfeife und die hilfsbereite Fledermaus erscheint. Verabreicht nun Paquita das Wasser aus dem Brunnen und Euer treuer Freund ist wieder quicklebendig.

Nun geht es nochmal zurück ins Dorf, um den Samen in die Aushöhlung einzupflanzen. Ein letztes Mal blast Ihr in die Pfeife und klickt Paquitas Flügel an. Damit ist es dank Eurer Hilfe gelungen, den Regenwald zu retten. Schade, daß es in der Wirklichkeit nicht auch so einfach ist.

The Island of Dr. Brain

Christian Adam aus München und seine Freunde Astrid und Peter haben wieder zugeschlagen und liefern uns und Euch einige nützliche Tips für Sierras Lernspielchen *Island of Dr.Brain*.

Kurz noch ein paar Tips und Regeln:

– Nach jedem erfolgreichen Puzzle EXIT anklicken, um weiter zu kommen.

– Nach jedem Puzzle erhält man ein Zertifikat.

– Wir haben alle Rätsel im einfachsten Schwierigkeitsgrad gelöst, um Euch nicht den Spaß an den beiden schwierigeren Levels zu nehmen, die sehr empfehlenswert sind.

– Kommt Ihr in einem Rätsel nicht weiter, geht einfach ein Rätsel zurück und geht es neu an, da sich die Puzzles von Mal zu Mal unterscheiden.

– Man kann nur vor oder nach einem Puzzle speichern, nicht aber im Rätsel selbst!

Doch nun zum eigentlichen Spiel. Nach dem Intro erblickt das wißbegierige Auge eine ...

Landkarte

Hier gibt man die Koordinaten des erscheinenden Zeichens ein und auf dem Schnittpunkt der beiden schwarzen Linien positioniert man den Fadenkreuz-Cursor und klickt. Nun erhält man seine erste Plakette und steht vor dem...

Polyminopuzzle

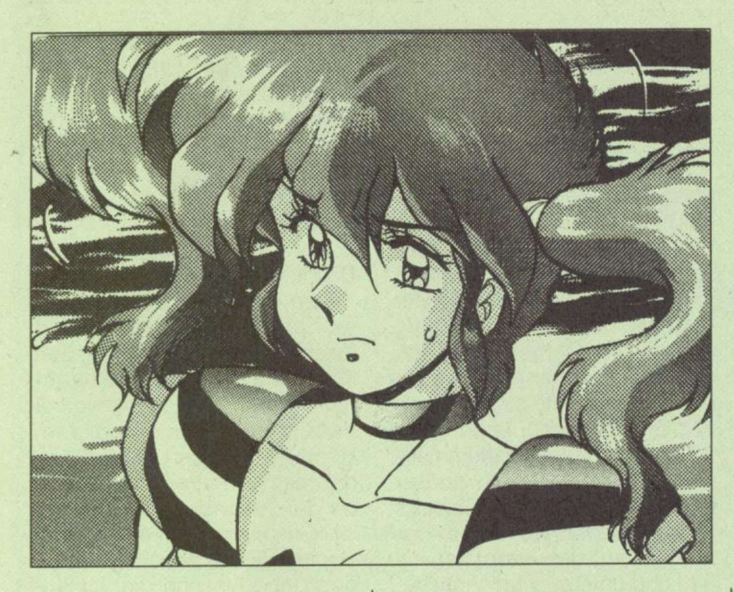
Hier berührt man einen der herumliegenden Steinblöcke. Nun gilt es mit den vorgegebenen Steinen die graue Fläche komplett zuzudecken. Die Form der Steine ändert sich von Spielstart zu Spielstart, deshalb können wir hier keinen exakten Lösungsaufbau geben. Hat man jedoch die Wand errichtet, fährt diese herunter und gibt den Weg in eine Höhle frei. Man betritt diese und klickt auf den roten Knopf des Mikroskops. Es geht an und man klickt auf das Sehteil.

Microorganism sorter puzzle

Verschiebt die blaue und rote Kurve so, daß die Mikroorganismen farblich voneinander abgegrenzt sind. Aus dem Mikroskop kommt dann eine Lochkarte, die man in den Schlitz des Sarges steckt (links im Bild).

Sarcophagus lock puzzle

Man muß die 3 waagrechten Zahlenreihen logisch ergänzen. Hierzu betätigt man die roten Knöpfe, um die 3stellige Zahl einzugeben und drückt die Enter-Taste. Ist es geschafft, geht der Sarg auf und ein Skelett gibt Euch ein paar Steinscheiben, die Ihr wiederum auf dem linken der 3 Stäbe (rechte Bildhälfte) plaziert.



Tower of Hanoi puzzle
Ziel ist es, die Steine von links nach rechts zu bringen, wobei wieder der größte unten, der kleinste oben sein muß.
Regel: Es können keine größeren auf kleineren liegen und man kann nur immer einen bewegen. Tip: Den kleinsten in die Mitte setzen.
Nach einer weiteren Plakette geht die hintere Türe auf, welche den Zugang zum Strand freigibt.

Animated jigsaw puzzle
Immer einen Puzzlestein aus der Truhe nehmen und richtig plazieren, so daß am Schluß der gesamte Bildschirm ein Poster ist. Man kann die Puzzleteile jederzeit wieder verschieben oder zurück in die Truhe legen. Fährt man mit den Cursor vorne links auf die Kiste, erscheint ein kleines blaues EXIT, welches man anklickt. Berührt man nun einen Flamingo.

Neon flamingo puzzle
Ziel ist es, den anfangs weiß blinkenden Flamingo weiß zu machen, während alle anderen rot bleiben müssen. Vom Flamingo erhält man dann eine Flasche und links hinten im Bild erscheint ein Schild, welches man anklickt.

Coconut tree word search puzzle
Man sucht sich eine Sprache (Spanisch, Französisch, Deutsch) aus. Nun muß man zehn der rechts stehenden Begriffe im Buchstabenraster wiederfinden. Egal ob von unten nach oben, rechts nach links oder diagonal etc. Man klickt den Anfangsbuchstaben an und zieht die Maus bis zum Endbuchstaben um dort loszulassen. Daraufhin gehen die Palmen auf und man kann hindurchgehen (klicken). Man kommt an eine wackelige Brücke und klickt das Holzschild an.

Cipher bridge puzzle
Man muß durch Buchstabentauschen, Worttauschen, Leerzeichen löschen und Leerzeichen einfügen, ganze Sätze bilden. Insgesamt 3.
Tip: Großgeschriebene Worte an den Anfang. Falls nötig kann man ein Leerzeichen zwischen Wort und Punkt setzen, um so das Wort zu verschieben.
Dadurch wird die Brücke ganz und man kann auf den großen weißen Torbogen klikken. Zur Belustigung solltet Ihr ruhig einmal auf das Schwein klicken.

Botanical garden puzzle
Hier muß man nun im Dschungel 8 versteckte Tiere finden, z.B. einen Papagei. Dazu zieht man mit der Maus einen Rahmen wo man ein Tier vermutet. Hat man eines, erscheint die Erklärung, um welches Tier es sich handelt. Trifft man es nicht ganz, bekommt man den Hinweis, daß man schon sehr nahe dran ist. Liegt man ganz falsch, wird der Rahmen rot und verschwindet. Fertig? Man erhält eine Tasche und kann zur Türe gehen.

Volcano item analyser puzzle
Ziel ist es, die chemische Zusammensetzung der 3 Gegenstände herauszufinden. Hierzu legt man einen Gegenstand unter die Analyselampe. Es erscheint die Zusammensetzung des Gegenstandes in Prozent in den schwarzen Kästchen. Klickt man auf einen der gelben Knöpfe, so wird einem eine Erklärung, z.B. die Elementenummer angezeigt und man kann das Element identifizieren (z.B. 50 = Sn = Zinn). Eine Periodentafel ist im Handbuch.
Tip: niedrige Prozent-Angaben sind meistens nichtbestimmbare Restelemente für die man TR ELMNT wählt.
Dann geht die Türe auf und man kann auf einen der 4 roten Knöpfe unten links im Bild klicken.

Volcano pit access computer puzzle
Hier muß man diagonal, waagrecht und senkrecht die Zahlen so plazieren, daß die angezeigten Summen erreicht werden.
Tip: Man sollte auf das GOAL-Zeichen klicken, um sich die Restwerte anzeigen zu lassen.
Der Vulkan schließt sich und man kann die Türe berühren.

Spectrum analyser puzzle
Es gilt die Elemente, die das Lichtspektrum ergeben, welches im oberen weißen Balken vorgegeben ist herauszufinden. Zuerst sollte man jedes Element einzeln testen. Hat man die richtigen gefunden, wählt man alle gleichzeitig aus und hält sie über die Flamme. In unserem Fall: V, N, Br.
Die Türe öffnet sich und man durchschreitet sie, um ins Dorf zu gelangen. Hier klickt man auf den kleinen Eimer unter den Apfelbäumen rechts im Bild.

Synonym apple puzzle
Hier muß man Wörter gleicher Bedeutung finden. Die oberen 6 Worte muß man so in den Text einbauen, daß sich je zwei Zeilen reimen. Stimmen zwei Worte so färben sie sich lila.
Nun fallen die Äpfel in den Eimer und man kann sich dem Ameisenhaufen widmen.

Anthill antonym puzzle
Dieses Puzzle funktioniert wie das vorherige. Nur daß man hier Wörter mit gegenteiliger Bedeutung finden muß und dann eine Wassermelone erhält. Jetzt geht man zu den Maiskolben, welche auf dem Tisch liegen.

Hominy homonym puzzle
Hier muß man gleichklingende Worte finden. Richtige Worte werden hier blau und man erhält einen Eimer mit Maiskörnern.
Nun legt man die 3 neu erworbenen Gegenstände (2 Eimer und Melone) auf die Wippe und die Brücke wird heruntergelassen. Nun ab durch die Türe und im Zimmer auf den Monitor geklickt.

Match three puzzle
Ihr müßt immer die 3 gleichen Symbole anklicken. Insgesamt 5 Paare. Nun gibt Euch der Totem den Schlüssel für den Bücherschrank.

Bookshelf puzzle
Auf den 3 Regalebenen müßt Ihr die Bücher mit den Buchstaben den jeweiligen Gruppen zuordnen. Bei Schwierigkeiten könnt Ihr die Gruppen im Handbuch ab Seite 65 finden.
Dahinter verbirgt sich ein Raum. Hindurch und auf das Schränkchen mit den drei Behältern geklickt.

Counterweight puzzle
Hier muß man die unter den Behältern angegebene Menge von je Wasser, Quecksilber und Alkohol in den Schacht rechts hineingießen, so daß die Gewichtsanzeigen auf 0 gehen. Erst dann kann man den Lift nach unten öffnen. Im Handbuch findet Ihr Hilfen bei der Umrechnung der Behältergrößen in die entsprechende Flüssigkeitsmenge.
Jetzt kann man auf den roten Knopf des Lifts drücken.

Robot-rat-driven elevator puzzle
Es wird die rechte rote Zahl durch die linke rote Zahl geteilt und dieser Faktor muß nun multipliziert mit einer der oberen Zahlen eine untere Zahl ergeben. Hat man die untere und obere Zahl, klickt man auf die Rädchen neben den beiden Zahlen (die Felder werden lila) und man drückt den großen Pfeil nach unten.
Die Lifttüre durchschreitend findet man sich im Labor von Dr. Brain wieder. Hier wählt man eine der drei farbigen Kassetten im Schränkchen neben dem Fischglas aus und steckt diese in den vorgesehenen Schlitz im Kopf des Roboters.

Programmable robot puzzle
Hier müßt Ihr den Roboter (mit den Befehlen vor, zurück, links, rechts, aufheben, abstellen) so programmieren, daß er Euch die 3 Top-Secret-Kisten aus dem Labor holt.
Ist dies geschafft, erhaltet Ihr einen Behälter mit Genen, den Ihr rechts neben dem Roboter auf den blauen Monitor legt.

Cyborg genetics puzzle
Ihr müßt nun Cyborgs erschaffen. Wählt also je einen

von oben links und oben rechts aus. Diese sollen den Idealtyp unten links ergeben, wobei darauf zu achten ist, daß sich der Typus unten links dominant auf die Geburt auswirkt. Habt Ihr 2 ausgewählt, drückt Ihr auf BREED, um zu sehen, ob der Ideal-Cyborg herauskommt.

Mit dem nun erhaltenen Schlüssel läßt sich die Türe in der hinteren Wand öffnen und Ihr gelangt in die Galerie. In dieser öffnet Ihr die Schaltfläche unten links.

Art concentration puzzle

Ziel ist es, die umgedrehten Bilder an der Wand den 6 Künstlerbüsten zuzuordnen. Klickt man auf die bereits umgedrehten Bilder, sagt einem der Schöpfer des Bildes, wie es heißt. Ferner kann man die Büsten und die kleinen roten Knöpfe berühren, um mehr über die Maler und ihre Stilrichtungen zu erfahren.

Danach kann man sich der Orgel widmen.

Music puzzle

Hier gibt es drei Lektionen:
1. Man muß die angezeigten Noten nachspielen.
2. Schaut Euch die auf der Orgel gedrückte Taste an und schreibt die entsprechende Note auf.
3. Es werden Noten gespielt und Ihr müßt sie anschließend aus dem Gedächtnis nachschreiben. Habt Ihr die Notenfolge müßt Ihr auf DONE drükken.

Darauf öffnet sich die Türe und man betritt zum letzten Mal einen Raum: den Kontrollraum. In diesem drückt man auf den Knopf an der Wand und eine Klappe fällt heraus. Den nun sichtbaren Gegenstand berührt man.

Repair the navigation computer puzzle

Hier müßt Ihr die logisch passenden Teile jeder Reihe ergänzen. Dann müßt Ihr den Instruktionen folgen (Hebel betätigen) und warten, bis der grüne Chip bei der roten Lampe sichtbar wird. Nun könnt Ihr den defekten Chip herausnehmen.

Transistor logic puzzle

Den Anweisungen folgend, steckt man den Chip in den linken Sockel und drückt den darüberliegenden TEST-Knopf. Jetzt gilt es den richtigen Schaltalgorythmus zu finden (die blauen Steckverbindungen). Ist der Chip erstellt und getestet, wird der Hebel erneut gezogen und man kann endlich in der Schlußsequenz sehen, für was oder wen man all die Mühen auf sich genommen hat.

Seid jedoch nicht traurig, wenn Ihr nicht die volle Punktzahl erreicht habt. Die könnt Ihr nur im Experten-Level erreichen.

Street Fighter 2

Blaue Flecken auf beiden Seiten verspricht der Tip von Michael Debus aus Heede/-Ems. Mit seinem Cheat ist ein völlig ausgeglichenes 2-Player-Spiel möglich.
1. 2-Player-Modus anwählen.
2. Zwei beliebige Kämpfer auswählen.
3. Nachdem der Kampf begonnen hat, auf "P" (für Pause) drücken.
4. Im Pausenmodus "7kids" eingeben.
5. Jetzt den Kampf beenden und wieder zum Auswahlbildschirm zurückkehren.

Dem Duell zweier gleicher Charaktere (z.B. Blanka vs. Blanka) steht nun nichts mehr im Weg!

Ringworld – Revenge of the Patriarch

Tsunamis Computer-Abenteuer gehört zwar nicht zu den Schwergewichten im Grübelgenre, trotzdem haben die Programmierer einige Fallen versteckt. Dank Gunter Sander aus Buchloe und seiner Lösung dürftet Ihr keine Schwierigkeiten mehr haben.

Wie alles beginnt

Das Intro erzählt uns, daß die Katzenmenschen, die mit den Menschen seit Jahren in Frieden leben, ein Kriegsschiff gebaut haben, um mal wieder mächtig Ärger vom Zaun zu brechen. Nur zwei Leute sind ihnen dabei im Wege: Der Katzenmensch Chmeee und der Erdling Louis Wu, die beiden Entdecker der Ringwelt! Deshalb sollen die Herren gekillt werden, doch Louis Wu schickt seinen Freund Quinn los, um Chmeee zu warnen, genau hier beginnt das Abenteuer. Quinn steht also vor dem Hause Chmeees, und unterbricht den roten Strahl. Der Katze, die jetzt angerannt kommt und recht barsch fragt, was man hier wolle, hält man den Siegelring von Louis Wu unter die Nase und schon bekommt man Einlaß.

Im Gespräch mit unserem Gastgeber, der übrigens lacch heißt, erfahren wir, daß Louis Wu und Chmeee den Braten schon längst gerochen haben und sich auf der der Ringwelt versteckt halten. Auf die Frage, warum wir Chmeee warnen wollten, antworten wir, dies sei ein Freundschaftsdienst. In einer Zwischensequenz sehen wir nun, wie das Killerkommando landet, Sekunden später fallen Schüsse, wobei lacchs Bruder getötet wird. Kurz darauf kommt der Attentäter ins Bild und untersucht die Leiche. Wir nutzen die Zeit, um ihn mit unserer Laserpistole zu betäuben, beim Fallen verliert der Killer eine Diskette, die wir sofort an uns nehmen. Jetzt ist Flucht angesagt, draußen stehen die Flugwagen der Killer. Der obere Wagen wird mit einem Knopfdruck als "Slave" gekennzeichnet, in den unteren setzen wir uns selbst hinein. Jetzt noch die Diskette ins Laufwerk der Flugmaschine, den Knopf "Master" pressen, auf den Anlasser drücken und die Flucht ist geglückt.

Am Raumhafen läßt man lacch mit der Wache plaudern, so kommt man ohne Probleme durch das Kraftfeld in den Hangar. Im Raumschiff bekommt man sehr schnell Besuch von einer weiteren Wache, die wir mit einem Schuß aus der Laserpistole ins Reich der Träume schicken. Leider befindet sich auch noch die Mechanikerin Miranda an Bord, die sich sofort wieder verdrückt und den Hyperantrieb des Schiff sabotieren will, doch den größten Schaden kann man verhindern, wenn man sie ebenfalls betäubt. Sie erwacht später wieder in der Krankenstation und ist so wütend, daß sie jede Mitarbeit verweigert. Wieder liefert die gefundene Diskette, ins Laufwerk des Auto-Docs geschoben kann sich Miranda von der Wahrheit überzeugen und die Gute ist auf unserer Seite. Auf der Brücke des Schiffes erscheint kurz darauf ein Hologramm der "Puppetiers", einer sehr intelligenten und gerissenen Rasse, die anbietet, den drei Flüchtenden bei ihrer Reise zur Ringwelt behilflich zu sein, indem sie die Feinde auf eine falsche Fährte lockt. Als Gegenleistung verlangen sie einige Artefakte von der Ringwelt, sogenannte Stasis-Boxen. Innerhalb dieser Boxen verlangsamt sich der Zeitfluß um die so eingeschlossenen Gegenstände zu konservieren. Da man sowieso keinen andere Wahl hat, erklärt man sich bereit und landet etwas später auf der Ringwelt.

Das Eingeborenendorf

Den Eingeborenen gibt man sich als Gott zu erkennen und lacch geht daraufhin mit den Männern auf die Jagd, während Quinn noch ein wenig mit dem Medizinmann und dem Häuptling plaudert und erfährt, daß dem Stammesvater gerade der Alkohol ausgegangen ist. Glücklicherweise lagert im zweiten Stock der Landefähre noch eine Flasche Bier im Automaten auf der linken Seite, die wir sofort aushändigen. Zum Dank für diesen edlen Tropfen schenkt uns der Häuptling seine Tochter, die den überraschten Quinn sogleich verführt. Als wir wieder erwachen, lassen wir das Seil mitgehen und schleichen uns leise davon, draußen hat Miranda inzwischen mit dem Häuptling eine Party steigen lassen und ihn eingeschläfert, jetzt können wir uns auch noch die Leiter schnappen.

Vor dem Haus lehnen wir die Leiter an die Wand, klettern auf das Dach, binden das Seil an den vorstehenden Felsen und klettern durch die linke Feueröffnung hinein. Das Fell im hinteren Teil des Raumes trägt eine seltsame Zeichnung, die wir uns gut einprägen. Jetzt gehn wir nach unten und mopsen dem schlafenden Medizinmann das Amulett, danach stehlen wir uns auf dem selben Wege hinaus, auf dem wir reingekommen sind. Gerade jetzt kommt lacch mit reicher Beute vom Jagen zurück, als Gegenleistung bietet der Häuptling an, unsere Helden zum ersten Artefakt zu führen. Dazu müßt Ihr die Symbole auf dem Tisch so verteilen, wie auf dem Fell beschrieben, das Amulett des Medizinmannes kommt in die Mitte. Nachdem wir das Kraftfeld passiert haben, benutzen wir den Scanner an der Box und stellen fest, daß es zwar eine Art Raumschiff ist, aber leider etwas zu groß zum Bewegen ist, also ziehen wir wieder ab.

Die Höhle

Allen Überredungskünsten zum Trotz will lacch allein in der Höhle nach der zweiten Stasis-Box suchen, dabei wird er auch prompt gefangengenommen. Als Quinn die Katze

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
Abandoned Places	**L P -**
Ace 2	- - A
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure Of Link (Zelda 2)	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the dark	(L P) -
Alternate Reality The City	- P A
Alternate Reality The Dungeon	L - -
Bad Blood	L P A
Balance Of Power 1990 Edition	- - A
Bane Of The Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1 The	L P -
Bard's Tale 2 The	L P -
Bard's Tale 3 The	L P A
Batallion Commander	- - A
Battle Of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles Of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Bismarck	- - A
Black Cauldron The	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers 1	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions Of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Code Name: Ice Man	(L P) A
Colonel's Bequest The	L P A
Conquests Of Camelot The	(L P) A
Conquest of the Longbow	**L P -**
Curse of Enchantia	**(L P) -**
Curse Of The Azure Bonds	L P -
Dagger of Amon Ra	**(L P) -**
Dam Busters The	- - A
Dark Half	**(L P) -**
Day Of The Viper	L P -
Death Knights Of Krynn	**L P A**
Deathlord	- P A
Decisive Battl. North Am. Civil War	- - A
Def Con 5	- - A
Defender Of The Crown	- - A
Deja Vu (Amiga/ST)	L - -
Deja Vu 2	L - -
Drachen Von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Dunkle Dimension Die	(L P) -
ECO Quest	**(L P) -**
Elite (Lösung für Amiga/ST/PC)	L P A
Elvira 1 - Mistr. of Dark (nicht C 64)	L P -
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	**L P -**
Emperor Of The Mines	L - -
Europe Ablaze	- - A
Eye Of The Beholder 1	L P A
Eye Of The Beholder 2	**L P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure The	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Flugsimulator 3	- - A
Flugsimulator 4	- - A
Fountain Of Dreams	- - A
Future Wars	(L P) -
Galdregon's Domain	(L P) A
Gateway To The Savage Frontier	L P A
Gato	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gold Rush	L P A
Guild Of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart Of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	**(L P) -**
Imperium Galactum	- - A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L P -
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	**(L P) -**
Insector X	- - A
It Came From The Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones In The Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
Keef The Thief	- - A
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	**L P -**
Kingdoms Of England	- - A
Knights Of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Mortville Der	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy Of The Ancients	L - -
Legend Of Blacksilver	- - A
Legend Of Faerghail	L P -
Legend Of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley - Lost in L.A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	**L - -**
Lure Of The Temptress	**(L P) -**
Manhunter New York	L - A
Manhunter San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga	(L P) A
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Millennium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	**L P -**
Navcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story The	- - A
Ooze	L P -
Operation Marketgarden	- - A
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personal Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1 (Mastersystem)	L - A
Phantasy Star 2 (Megadrive)	- - A
PHM Pegasus	- - A
Pirates!	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	**L P -**
Pool Of Radiance	L P A
Pool Of Radiance Advent. Journal	- - A
Pools Of Darkness	**L P A**
Populous	L - A
Ports Of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
Prince Of Persia	L P -
Project Firestart	L - A
Project Stealth Fighter (C 64)	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest For Glory 2	(L P) A
Quest For Glory 3	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach For The Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	**(L P) -**
Rings Of Medusa	(L P) -
Rise Of The Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	**L P -**
Secret Of The Silver Blades	- - A
Sentinel The (Firebird)	- - A
Sentinel World 1 Paragraphs	- - A
Sentinel Worlds 1	L - A
Sex Vixens From Space	L - -
Shadow Of The Beast	(L P) -
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban (Megadrive)	- - A
Sorcerian	- - A
Sound Blaster (alle Versionen)	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Spellcasting 101	L - -
Spirit Of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek 25th Anniversary	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider 1	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword Of Aragon	(L P) A
Sword Of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Thunder Board Soundkarte	- - A
Times Of Lore	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 incl . Forge of Virtue	**L P -**
Ultima Underworld 1	**L P -**
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
War In The South Pacific	- - A
War Of The Lance	- - A
Warship	- - A
Wasteland	L P A
Wasteland Paragraphs	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	**(L P) -**
Wing Commander incl. Secret Miss.	- - A
Winzer	L - -
World Cup Soccer (Megadrive)	- - A
Zack Mc.Kracken	L P A
Zork 1	L - -

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 King's Quest 6
PC dV 99,95

3 Monkey Island 2
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

die weiteren Plätze		AMIGA	IBM-PC
4.	X-Wing dA	--------	94.95
5.	Lemmings 2 - Tribes dA	79.95	89.95
6.	Wing Commander 2 dV	--------	94.95
7.	Comanche dA	--------	94.95
8.	Space Quest 5 dV	--------	89.95
9.	Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95
10.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos - oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!



A M I G A

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

airbus a 320 dA	99.95
b 17 flying fortress dA	84.95
battle isle dA	79.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
bundesliga manager edition dV	89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
cadaver dV	74.95
cadaver levels dA	44.95
chaos engine dA	64.95
civilization dV	84.95
curse of enchantia dV	89.95
dune dV	79.95
england dA	49.95
epic dA	79.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
falcon collection dA	49.95
gobliins 2 dV	79.95
gunship dA	69.95
heart of china dV	94.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
jimmy whites snooker dA	79.95
jonathan dV	94.95
kaiser dV	99.95
kathedrale die dV	89.95
kick off 2 dA	59.95
legend of kyrandia dA	69.95
legends of valour dV	89.95
leisure suit larry 5 dV	89.95
lemmings dA	69.95
links golf dA	84.95
lionheart dA	69.95
mad tv dV	79.95
manager dV	49.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
midwinter 2 dV	49.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monster pack 2 dA	69.95
no second price dA	69.95
paperboy 2 dA	69.95
patrizier der dV	79.95
penthouse hot numbers dA	44.95
perfect general the dA	84.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
police quest 3 dV	89.95
pools of darkness dV	89.95
push over dA	74.95
race drivin' dA	69.95
railroad tycoon dA	84.95
red baron dV	84.95
red zone dA	84.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
secret of silver blades dA	79.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	89.95
starbyte collection no.1 dV	74.95
steigenberger hotelmanager dV	59.95
steve davis snooker dA	59.95
streetfighter 2 dA	74.95
super tetris dA	84.95
the greatest dA	69.95
ultima 5 dA	79.95
waxworks dV	74.95
x copy tools dV	89.95
zak mc kracken dV	69.95
zool dA	59.95

I B M - P C

a train dV	99.95
aces of the pacific dA	89.95
airbus a 320 dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
atac dA	89.95
b 17 flying fortress dA	99.95
battlechess 4000 s-vga dA	79.95
bundesliga manager edition dV	89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
car & driver dA	84.95
civilization dV	99.95
curse of enchantia dV	89.95
dagger of amon ra dV	89.95
darklands dA	119.95
daughter of serpents dV	84.95
dune 2 dA	94.95
elite plus dA	94.95
erben des throns dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95
gobliins 2 dV	89.95
great courts 2 dA	79.90
gunship 2000 dA	99.95
gunship 2000 szenario dA	69.95
history line 1914 - 1918 dV	89.95
humans dA	69.95
inca dV	99.95
incredible machine dV	84.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
jimmy whites snooker dA	79.95
kgb dV	74.95
legend of kyrandia dV	74.95
legends of valour dV	89.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
lemmings doublepack dA	79.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lure of the temptress dV	89.95
mad tv dV	89.95
maniac mansion dV	69.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
microprose harrier jump jet dA	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 1 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
pirates ! dA	69.95
police quest 3 dV	94.95
pools of darkness dV	89.95
populous 2 dA	84.95
quest for glory 3 dV	99.95
railroad tycoon dA	94.95
red baron dV	89.95
shadow of the comet dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	84.95
sim life dA	79.95
space crusade dA	74.95
spellcasting 301 dA	74.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
stunt island dV	104.95
task force 1942 dA	104.95
ultima 7 - the black gate dV	104.95
ultima 7 - the serpent isle dA	99.95
ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
ultima underworld 1 dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
wing com. 1 secr. miss. 1 od 2 dA	44.95
wing com. 2 sp. op. 1 od 2 dA	49.95
wing com. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 deluxe ed dA	104.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.

A M I G A

0393 a train dA	79.95
0293 adventure collection dA	74.95
0293 atac dA	94.95
0293 b 17 flying fortress dA	94.95
0293 creatures 2 dA	69.95
0393 links kurs bayhill club E	49.95
0393 links kurs hyatt dorado E	49.95
0393 links kurs pinehurst E	49.95
0393 wizardry 7 E	94.95

I B M - P C

0293 adventure collection dA	79.95
0393 betrayal at krondor dV	99.95
0393 darkmare dA	94.95
0293 dune 2 dA	74.95
0493 islands of dr. brain dA	94.95
0393 links kurs banff dA	54.95
0193 nick faldo golf dV	94.95
0293 spellcraft dA	89.95
0293 strike commander dA	109.95
0393 wizardry 7 dV	109.95

Softwaretest schafft Sicherheit! Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (E)

A M I G A

art of chess the dA	29.95
captain planet dA	29.95
chuck yeagers aft. 2.0 dA	34.95
corruption dA	39.95
deuteros dA	39.95
flight path 737 dA	9.95
gemini wing dA	29.95
go for gold US	29.95
godfather dA	29.95
hollywood poker pro dA	19.95
ice hockey dA	19.95
in 80 tagen um die welt dV	19.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
rvf honda US	19.95
spot dA	19.95
swords of twilight dA	34.95
trivial pursuit US	29.95
vampires empire US	29.95
wanted dA	29.95
waterloo dA	19.95
x out US	19.95
xenon 2 the megablast dA	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
rbi baseball 2 dA	29.95
siege data (dogs of war) US	34.95
test drive 2 california chall. US	39.95
test drive 3 road & car US	34.95

IBM-PC 3.5

advanced tact. fighter 2 dA	29.95
cisco heat dA	29.95
dragon breath dV	29.95
faery tale adventure US	29.95
imperium dA	34.95
living jigsaws US	29.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
paperboy 2 US	29.95

IBM-PC 5.25

bard's tale 3 the dA	39.95
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
go for gold dA	29.95
king of chicago US	19.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
savage empire the US	39.95

P C - S O U N D

roland soundkarte scc 1	PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 69.95
sound blaster pro basic	PC 299.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 asp	PC 509.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

Z U B E H Ö R

aktiv-boxen	Paar 59.95
maus transparent	AM 39.95
maus transparent	PC 44.95
maus pad	4.95
speicher a 500 512 kb + Uhr	59.95
speicher a 600 1 mb	99.95



ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-
Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1 (ab 01.07.93 **50667**)

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
DINERS CLUB INTERNATIONAL
VISA

PP 06/93

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

suchen geht, wird er ebenfalls von den Bewohnern geschnappt und zu Iacch in die Vorratshöhle gesperrt. Dort liegt unser Kumpel besinnungslos am Boden, zum Glück haben wir den Verbandskasten aus der Luftschleuse an uns genommen und können so schon mal Erste Hilfe leisten. Unglücklicherweise hat man Eurem Gefährten ein Gift injiziert und er schläft wie ein Stein. Der spitze Knochensplitter weiter oben im Raum findet unser Gefallen, danach muß sich Quinn durch das Loch in der Decke nach draußen hangeln. Jetzt nähert man sich vorsichtig dem Seil, das am Boden befestigt ist und schneidet es mit dem Knochen durch, schon ist die Fledermaus befreit.

Anschließend läßt man sich erneut durch die Falltüre gleiten und landet wieder bei Iacch. Kurze Zeit später kommt die Fledermaus mit einem Gegengift für unseren betäubten Freund, außerdem verspricht sie, uns auch weiterhin hilfreich zu Seite zu stehen. Erneut klettert Quinn durch das Loch und folgt der Fledermaus nach links. Die auftauchenden Wachen werden mit der Laserpistole bedient, jetzt kann man den Felsen zu Iacchs Gefängnis beiseite rollen, aber dieser will erst rauskommen, wenn man die Stasis-Box gefunden hat. Als wir die Fledermaus fragen, bekommen wir den entscheidenden Hinweis: Der Eingang zur geheimen Höhle befindet sich auf der rechten Seite der linken Steinsäule, dort greift man sich schnell die Box und flüchtet mit Iacch zurück zur Landefähre.

Das Sonnenblumenfeld

Zuerst sollte sich Quinn das Kapitel "Stasis Field" aus dem Bordcomputer zu Gemüte führen, alsdann kann er in den Hangar gehen und mit Iacch und Miranda die erste Box öffnen. Heraus kommt ein Kontroll-Modul, das im Moment noch ohne Wert für das Trio ist, deshalb fliegen sie gleich zur nächsten Box. Die liegt in einem Feld, das von recht gefährlichen Sonnenblumen umgeben ist, da diese mit tödlichen Laserstrahlen um sich schießen. Auf Iacchs Frage, ob man sofort eine Sonde aussenden will, antwortet man, es sei besser, die Nacht abzuwarten. Jetzt beschwert sich unser pelziger Freund darüber, daß den Menschen wie üblich der Mut zum Risiko fehlt und Iacch die Sonde zur Not selber steuern würde, was uns zu der Äußerung treibt, Vorsicht sei der bessere Teil der Tapferkeit. Jetzt startet Iacch die Sonde und bringt die Stasis-Box direkt in den Hangar. Zurück auf der Brücke müssen sich die drei erneut mit den "Puppetiers" rumschlagen, die endlich Ergebnisse sehen wollen, deshalb geht die Reise direkt zur nächsten Zeit-Dose.

Unter Wasser

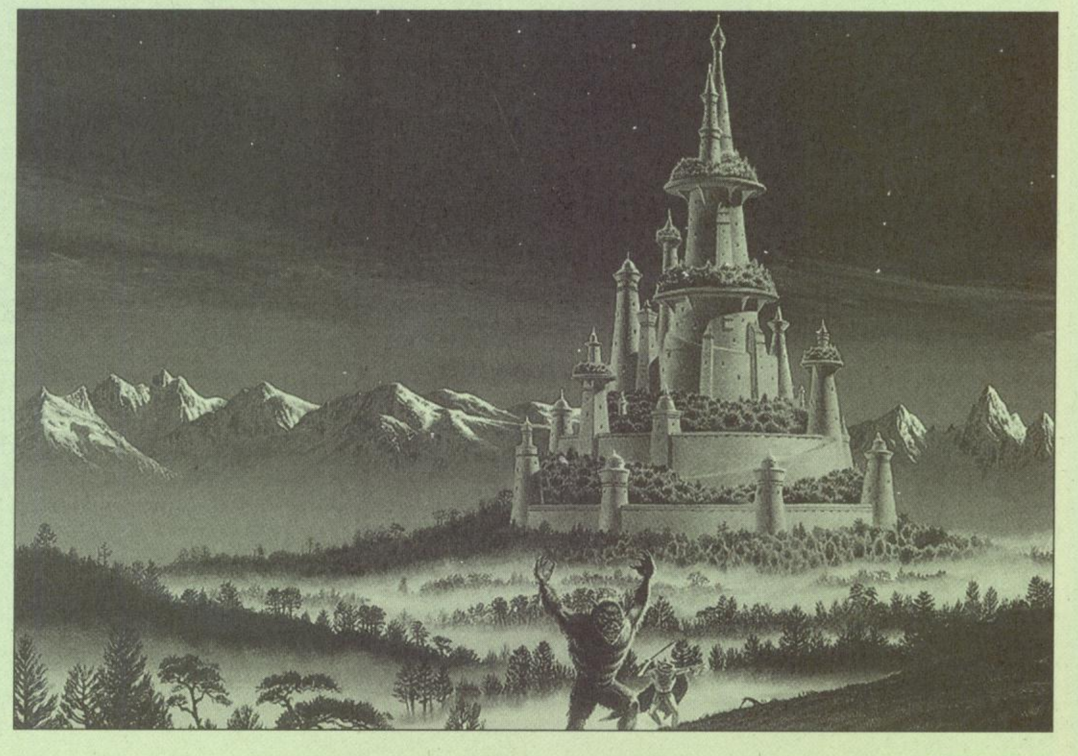
Leider ist die vierte Box unter Wasser und kann nicht ohne Hilfe geborgen werden, deshalb wird Quinn losgeschickt, um einen Kontakt zu den Wasserbewohnern herzustellen. Nach einem kurzen Gespräch mit dem Fischwesen am Strand, weist dieser darauf hin, daß solche Enscheidungen nur der Chef der Fische treffen könne. Wir ziehen uns den Taucheranzug aus der Schleuse über und tauchen ins kühle Naß. Unser Gewährsmann verschafft uns auch tatsächlich eine Audienz, der König erklärt sich sogar zur Hilfe bereit, doch leider muß Quinn den Meeresbewohnern vorher ein Übersetzungsgerät wiederbeschaffen, das ihnen vom "Explorer" gestohlen wurde. Zurück im Schiff, legen wir den Anzug wieder ab und gehen in den Hangar. Mit den Kontrollen auf der linken Seite ordern wir einen kleinen Gleiter, mit dem Quinn sofort in eine zerstörte Wolkenstadt abhebt. Zur Sicherheit braten wir dem alten Mann im Labor erstmal mit der Laserpistole eins über, dann peilen wir kurz in die Rohrpost, wo wir einen Schlüssel kassieren können. Nachdem unser Held auch die Bücher durchsucht hat, findet er einen Zettel mit einer Zahlenkombination.

Jetzt tippt man auf den Hocker und kann diesen nach links oder rechts drehen, die Zahlenreihe gibt an, wieviele Umdrehungen jeweils in eine Richtung gemacht werden müssen, bis der Sitz hochklappt und einen Tresor freigibt, den wir schließlich mit dem Schlüssel öffnen können. Im Safe liegt brav der elektronische Dolmetscher, der die Sprache der Delphine übersetzen kann. Da wir schon mal beim Einsammeln sind, lassen wir das Glas auf dem Arbeitstisch in unserer Tasche verschwinden und ziehen den Korken am Faß heraus. Mit der austretenden Brühe füllen wir das Glas und können endlich zum Gleiter zurückkehren. Wieder im Hangar angekommen, bedienen wir die Konsole auf der rechten Seite und kommen so zu zwei praktischen Roboterarmen, die Quinn sofort in seiner Tasche verschwinden läßt. Am Ufer wartet bereits das Fischwesen auf uns, dem wir bereitwillig den Dolmetscher abtreten. Nach kurzer Tauchphase rückt der Wassermensch mit der Nachricht raus, daß giftige Tentakel den Meeresboden unsicher machen, aber mit dem grünem Saft, den wir überreichen, kann auch dieses Problem beseitigt werden. Jetzt fehlt den Delphinen nur noch ein Greifer, so wechseln auch noch die Roboterarme ihren Besitzer. Endlich befindet sich auch diese Box in unserem Besitz, allerdings ist sie leer.

Das Schloß

Gleich nach der Landung begegnen Quinn und Iacch einem Sklaven, der allerdings nicht sehr redselig ist, deshalb machen sie sich auf den Weg zum Schloß. Auf der Straße treffen sie auf einen weiteren Katzenmenschen, der ihnen verklikkert, daß sie zum alljährlichen Festival zu spät gekommen sind. Während Iacch zum Schiff zurückkehrt, bleibt Quinn und redet mit dem Sklaven. Neben einigen Infos rückt der Wäscher auch ein paar alte Klamotten heraus. Als Sklave verkleidet gelangt Quinn zwar ins Schloß, wird sofort von den Wachen angehalten und zum Oberaufseher gebracht. Dort liegt etwas Stroh, das wir sofort an uns nehmen.

Jetzt gehen wir nach oben und nach rechts, schon stehen wir im Speisesaal und müssen miterleben, wie der dort sitzender König einen Sklaven niedermetzelt. Allerdings ist der Herrscher etwas ungestüm und beschmutzt dabei sein Hemd, das wir mit der Behauptung, wir würden sofort Ersatz ranschaffen, mitnehmen. Zurück auf dem Flur gehen wir wieder nach rechts und kommen in den Hof, der Wache halten wir das erbeutete Hemd unter die mißtrauische Nase und dringen somit in den Schlafsaal und die Kleiderkammer vor. Die Säule in der Kleiderkammer verbirgt ein Geheimfach, dazu muß



man nur an der rechten Strebe ziehen und zwei Schwerter blitzen uns an. Aber nur das untere nehmen wir mit und stecken es im Schlafgemach in die ganz rechte Säule. Wieder öffnet sich ein Geheimfach, Sekunden später befindet sich die nächste Stasis-Box in unserem Besitz, nach dem Öffnen findet sich darin ein Gedanken-Steuerungs-Helm. Das Stroh legen wir auf das Bett, mit der Kerze aus dem Ständer entzünden wir ein nettes Feuerchen, so wird die Wache vor der Türe abgelenkt und wir können in den Hof hinaus flüchten. Kaum ist die Wache weg, laufen wir nach oben auf den Balkon und benutzen den Scanner, schon eilt Iacch mit den Gleitern herbei und sammelt uns ein.

Im Canyon

Die fleißige Miranda hat in der Zwischenzeit herausgefunden, daß man mit dem Kontrollgerät aus Box vier, das Stasis-Feld bei den Eingeborenen abschalten kann, deshalb fliegen sie sofort zurück zum Dorf, um das Schiff näher zu untersuchen. Nachdem Quinn den Stasis-Feld-Neutralisator benutzt hat, ist das Schiff vom Zeit-Feld befreit. Nach dem Öffnen der Klappe an der linken Seite kommt eine Art Öffnungscode zum Vorschein, die richtige Kombination von links nach rechts lautet 3 4 1 5 2 6. Ist alles richtig eingetippt, klappt die Luke auf und ein halbtoter Alien fällt heraus.

Quinn muß ihm schnell den Helm aus dem Schloß aufsetzen, dann erklärt uns der Ausserirdische, daß man den Antimaterie-Antrieb deaktivieren muß, sonst explodiert das Schiff. Er gibt uns einen elektronischen Schlüssel, mit dem öffnen wir die kleine Klappe an der Oberseite und benutzt den alten Stasis-Safe um die Antimaterie aufzusammeln, bei der Gelegenheit lassen wir auch noch die Steuermodule, die etwas weiter unten stecken, mitgehen. Derweil hat der Außerirdische unsere beiden Freunde mit dem Gedankenhelm in seine Gewalt gebracht, aber nachdem ihm Quinn auch noch eine Ladung mit dem Neutralisator gegeben hat, können wir den Helm wieder an uns nehmen. Da dem Trio im Augenblick die medizinischen Mittel zur Behandlung des verwundeten Fremden fehlen, befördern wir ihn einfach wieder ins Wrack zurück und aktivieren erneut das Stasis-Feld.

Der Endkampf

Quinn faßt den Plan, mit der Landefähre einen Angriff zu fliegen und das Schlachtschiff zu vernichten. Jetzt sieht man die Fähre auf die "Destroyer" zufliegen, genau jetzt wählen wir die Steuermodule aus dem Inventory und benutzen sie am Schiff der Angreifer. Die Fähre wird zwar beschossen und restlos zerstört, aber Quinn kann sich per Teleportation aus dem Wrack befreien. Nachdem die Gefahr gebannt ist, kann man sich in Ruhe das magere Ende der Story ansehen.

Legend of Valour

Für alle, denen *Legend of Valour* zu viel Kopfzerbrechen bereitet, hier ein paar Tips von Karsten Kutowski aus Herne.

Bugs und Unzulänglichkeiten

Allen mit einer Genius-3-Tastenmaus sei empfohlen ihren Nager auf 2-Tasten-Betrieb umzustellen, da sonst der Mauspfeil tut, was er will. Es wird absolute Microsoft-Maus-Kompatibilität gefordert. Bei Fehlfunktionen sei jedem ein Blick in das Handbuch seiner Maus empfohlen. Außerdem ist den Programmierern in der Eile des Weihnachtsgeschäfts ein Fehler beim Bildformat unterlaufen, der dazu führt, daß die Karte des Architektenhauses nicht angezeigt wird, sondern stattdessen der ganze Rechner sang- und klanglos verröchelt. Da die Bilder im LBM-Format vorliegen, auch wenn sie sich FCB nennen, kann man dem abhelfen: ARCHMAP.FCB nach ARCHMAP.LBM umbenennen, mit einem Bildbetrachter (z.B. VPIC) anzeigen und nach LBM oder DPaint2 (nicht DPaint2-Enhanced!) Format konvertieren. Das Format von DPaint2-Enhanced, in dem dieses Bild versehentlich gespeichert wurde, benutzt eine andere Art der Farbverteilung. Danach natürlich wieder in ARCHMAP.FCB umbenennen. Das Abspeichern ist zwar generell überall möglich, sollte jedoch nur oberirdisch genutzt werden. Unterirdisch geht's zwar auch, aber nach dem Einladen sind die Monster nicht mehr das, was sie mal waren. Dieser Effekt bleibt glücklicherweise nur so lange, bis man die Unterwelt wieder verläßt.

Ein möglicher Lösungsweg

Sofort nachdem man die Stadt betreten hat, besorgt man sich im Gebäude östlich vom Zollhaus die Siebenmeilenstiefel; das erhöhte Tempo schont die Nerven. Dann mietet man sich, so noch Geld da ist, im Reisegasthaus ein – Das Essen kostet dann nur noch die Hälfte. Nun in die Kriegergilde eintreten.

Aufgabe 1

Den Bronzehelm aus der Rüstkammer besorgen.

Dort bekommt man zwar nur den Hinweis, in der Frachtmeisterei zu suchen, kann dafür gleich die kraftverstärkenden Handschuhe mitnehmen, die im Obergeschoß liegen. Nachdem man den Helm aus der Frachtmeisterei zur Gilde gebracht hat (Helm in die Hand nehmen, in den Schalter laufen und Geschäft wählen), ist man bereits Mitglied.

Der 2. Auftrag ist dann schon kniffliger: man trifft sich mit Krieger Orlak im Casino und erfährt, daß in Haus Nixenruh der salzige Kapitän zu treffen und Schmuggelware zur Gilde zu bringen sei. Den salzigen Kapitän im Nixenruh findet man eh nicht. Deshalb lassen wir Nixenruh aus und gehen gleich zum Bootshafen in die äußerste südöstliche Ecke. Dort steht das Schmuggelgut auf einem Tisch. Zurück zur Gilde und aufsteigen. Der nächste Auftrag führt uns zum zoolatrischen Institut – universal Bißwunden-Gegengift holen. Dort liegt natürlich nur ein Stein, der Fledermausbetäuber und eine Spruchrolle auf der steht, wie man ihn benutzt.

Also auf zum Glockenturm, in den Untergrund und eine rote Vampirfledermaus töten. Die sammeln wir ein und bringen sie ins Institut zurück. Dort ist man darüber so glücklich, daß man uns das Gegengift gibt, mit dem wir in der Hierarchie der Gilde aufsteigen können.

Bei der nächsten Aufgabe zeigt sich die Konkurrenz der Gilden: Wir sollen die Herausforderung in der Söldnergilde annehmen und Champion der Todesgrube werden. Also ein Blick aufs nächste schwarze Brett geworfen, wann die Kämpfe stattfinden und jeweils Nachts über das Söldnergefängnis in den Untergrund zur Todesgrube. Dort wartet der angekündigte Gegner auf seine Abreibung, die wir ihm prompt zukommen lassen. Nach den drei Kämpfen liegt auf einem der Stalagmiten der Siegeslorbeer, den wir nun stolz zur Gilde tragen.

Das Medusenhaupt

Die letzte große Tat in der Kriegergilde. Dazu betritt man die Unterwelt im südöstlichen Haus der Asegir-Gilde und haut in der Höhle der Medusa den Kopf ab. Die dazu benötigte Axt findet man ebenfalls dort. Also vorsichtig um die Medusa herumlaufen, bis man die Axt hat. Den Kopf nehmen wir natürlich nicht sofort mit, sondern holen uns erst einmal den Sack aus der Kammer im Norden, den wir dann, wenn wir über dem Medusenhaupt stehen, benutzen. Den vollen Sack liefern wir in der Gilde ab und sind ab dann der Chef. Nun öffnen sich uns dort alle Türen und wir zahlen fortan keine Miete mehr. Dafür bekommen wir aber auch keinen Lohn.

Die Rolle der Wahrheit

In dem uns nun zustehenden Chefraum liegt ein Totenschädel, den wir für spätere Zwecke in unserer Herberge bunkern. Nun treten wir den Asegirs bei und besorgen zunächst den Trank der Beurteilung. Dieser befindet sich in der letzten Zuflucht, die im gleichen Gebäude wie Hermods Palast residiert. Wir betreten das Haus in der Mitte der Südfront und finden den Trank in einer der Einzelzellen.

Zurück in der Gilde, stellen wir uns der nächsten Prüfung: Die Rolle der Wahrheit von Schutzgott Forseti zu holen. Die liegt in der Unterwelt, die wir diesmal durch das Gerichtsgebäude betreten. Nachdem wir sie abgeliefert haben, möchte man von uns beim nächsten Job die mystische Tafel aus dem Grab der Mumie. Also wieder in den Untergrund, diesmal im Gebäude westlich des Steinkreises, und zum Grab der Mumie vorarbeiten. Dahinter kommen wir an eine Tür, die von zwei Stalagmiten flankiert wird. Auf einer der beiden liegt eine goldene Pyramide, die wir flugs einstecken. Um die Tür zu öffnen brauchen wir aber noch eine zweite davon, die auf den anderen Sockel gesetzt werden muß.

Wir können also entweder warten bis die Auftragszeit verstrichen ist, uns den Auftrag nochmal geben lassen und die verwahrte Pyramide zu der nun wieder dort stehenden stellen oder wir bringen die eine Pyramide zum Fälscher in der Diebesgilde (Pyramide in der

Hand und Service wählen) und lassen uns ein Replikat machen. Hinter der Tür findet sich dann auch die Tafel, die wir zum Aufstieg brauchen. Zurück in der Gilde erfahren wir, daß auch die guten Asegirs ihren Logenzwist hegen, denn als nächstes sollen wir das Allerheiligste der Loki-Bruderschaft mit Pech beschmieren.

Im Allerheiligsten

Den bekommt man natürlich beim Schiffszubehörladen, sprich Krämer, und den leeren Eimer liefern wir als Beweis wieder ab. Die letzte Aufgabe besteht darin, von drei in einer der Gildenzimmer stehenden Kelchen den richtigen zu wählen und anzufassen, alle anderen sind tödlich. Wenn Ihr Euch den Spaß gönnen wollt, den Riesenkraken zu sehen, dann folgt den Anweisungen des Djinns, der Euch erscheint, wenn Ihr die Lampe benutzt, und erlegt zunächst eine Fledermaus (richtig, im Glockenturm waren welche). Dann legt ihr den Fledermausimbiß auf den Tisch vor der Tür nach Süden im Nidavellir und öffnet die Tür. Die Augen des Riesenkraken sollten nun eigentlich die Farbe des richtigen Kelches haben, tatsächlich abersind sie schwarz. Weil sie aber so schön blaßgelb umrahmt sind, entscheiden wir uns also für den gelben Trank, bringen die Lampe zurück und werden Gildenchef. Von nun an haben wir auch hier freien Zutritt zu allen Räumen, so daß wir in unserem Chefzimmer nun den uns zustehenden zweiten Schädel an uns nehmen und im Hotelzimmer aufbewahren.

Die Diebesgilde

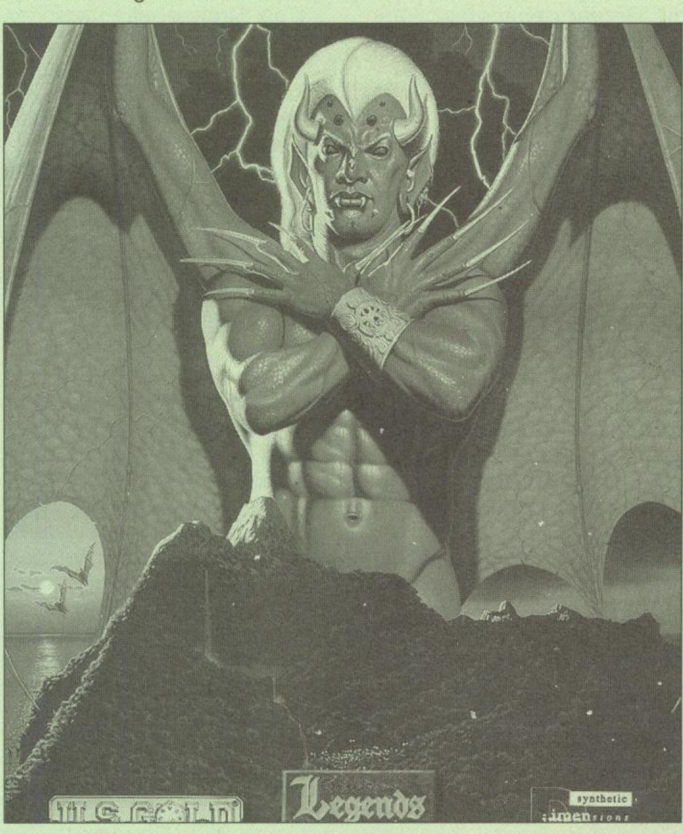
Um in der Diebesgilde aufgenommen zu werden, müssen wir erst unsere Mitgliedschaft in der Kriegergilde kündigen und den Eingang zur Diebesgilde finden. Dieser liegt im Schlangenkopf, von wo wir über den Umweg durch die Unterwelt in die Gilde kommen. Einfacher ist es, die Gilde durch das Fenster im Norden zu betreten. Die erste Aufgabe ist schnell erledigt: Wir gehen zum Tempel des Set, reißen uns den Opferstock unter den Nagel und liefern ihn brav ab. Als zweites klauen wir den Behörden im Finanzamt die Steuern eines Tages und bringen diese ebenfalls zurück. Die Baupläne der Gilde besorgen wir uns als nächstes vom Architekten. Sie liegen im Obergeschoß des Architektenhauses, das wir durch ein Fenster im Innenhof betreten. Aber Vorsicht: Die Stadtwache ist hier sehr wachsam!

Nach dieser Prüfung sollen wir eine Woche lang mit Graufell, dem Anarchisten, zusammenarbeiten, den wir um Mitternacht im Gehänkten treffen. Dieser teilt uns mit, daß wir eine steinerne Urne aus dem Gefängnishof im Schloß holen und auf den Tisch in der Arena der Söldnergilde stellen sollen. Auf dem Weg dahin statten wir der Schreibstube einen Besuch ab, und nehmen das Buch der Beschwörung mit. Nach dieser Aktion gibt Graufell uns sein Gütesiegel, das wir stolz zur Gilde tragen.

Die verbotene Stadt

Der letzte Job führt uns in die verbotene Stadt (richtig, das "Witches Meadow" auf der Karte, in das kein Weg führt). Rein soll man durch den Untergrund und raus auf dem unbekannten zweiten Weg. Also wieder zum Gehänkten, Würger Blutaxt treffen und ansprechen. Der faselt sich irgendwas Unverständliches in den Bart und rückt die Karte nicht raus. Also beklauen oder hauen wir ihn bis wir die Karte haben und folgen ihr dann. Den Edelsteinfelsen, den wir von dort mitzubringen haben, findet man natürlich in der Halle der Steine im Nordosten. Nun benutzen wir den zweiten Ausgang, indem wir im Westen, etwas südlich des Casinos, hinter einem Baum durchs Fenster gehen und das Haus durch die Tür in der Westseite verlassen.

Zurück in der Gilde bekommen wir wieder freien Eintritt in alle Zimmer und besorgen uns den dritten Schädel aus unserem Gildezimmer. Um nun der Set-Gemeinde beitreten zu können, verlassen wir die Asegirs. Danach besorgen wir als erste Aufgabe die heilige Kugel, die beim Juwelier rumliegt. Auch der zweite Job ist nicht besonders aufregend: Bloß eine Flasche mit Götterblut vom Einbalsamierer holen; schnell gemacht. Hernach sollen wir den Test des Schlangeneis bestehen. Eine repräsentative Umfrage in der Bevölkerung führt uns zum Schrein (nicht verwechseln mit Njord's Schrein!) und von dort in die Unterwelt.



In der Brutkammer liegen gleich mehrere Eier rum, von denen wir eins mit einem Blitz bearbeiten. Den entstandenen königlichen Edelstein tragen wir zur Gilde zurück, die als nächstes den Amboß der Macht haben will. Dazu nehmen wir den Schlüssel, der nun in der Tempelhalle auf dem Tisch liegt, betreten den Untergrund im Walkürenweg und dringen mit dem Schlüssel in der Hand ins Walhalla ein. Der Amboß, den wir im Osten finden, ist natürlich viel zu schwer zum Tragen. Praktischerweise liegt aber eine Rolle der Kraft im nördlichen Nebenraum, die wir dazu benutzen können, uns Bärenkräfte anzuhexen. Übrigens nicht wundern, wenn auf der Rolle "Sturmesrätsel 1. Teil" steht. Dies ist ein Programmierfehler, der bei manchen Gegenständen die Inschriften vertauscht (auf dem Fledermausbetäuber steht z.B. auch: Pläne der Diebesgilde).

Funktionieren tut trotzdem alles so wie es soll. Zuletzt müssen wir den Setianern nur noch die Schwanzrassel einer Jotunheim Lamia, das sind die hautfarbenen, anschleppen. Also warum in die Ferne schweifen: Im Set-Tempel nach unten, die Lamia aufsuchen und blitzen, was allerdings nur nachts zum Erfolg führt. Die Schwanzrassel bleibt übrig und wird zurückgetragen, was uns zum Gildenmeister macht und uns den letzten Schädel einbringt, der in unserem Zimmer auf uns wartet. Nun gehen wir zum zoolatrischen Institut und besorgen uns dort in der Unterwelt das Schutzamulett. Dazu brechen wir in den Käfig des Humanus Reptilu (Echsenmenschen) ein und folgen dem dahinterliegenden Gang bis zur Höhle, in der wir das Amulett auf einem Stalagmit finden.

Die Sichtsphäre liegt ebenfalls im Untergrund. Betreten beim Juwelier und Sichtsphäre, die zwischen zwei Gittertüren liegt, abholen. Zusammen mit dem Buch der Beschwörung, den Schädeln und dem Zeiteisen sind wir nun gerüstet für die Dämonenbeschwörung. Also treppab im Gebäude westlich des Steinkreises, durch die Gruft und die königliche Krypta in die innere Gruft. Dort plaziert man die Schädel gemäß ihren Bezeichnungen, den des Nordens im Norden, den des Südens im Süden usw. und nicht nach dem Bild in der Sichtsphäre! Dann wartet man bis nachts und benutzt das Buch der Beschwörung.

König Wilf

Es erscheint der Dämon und sagt uns, daß wir lediglich noch dem alten König Wilf Bescheid sagen müssen, um wieder Gerechtigkeit in Mitteldorf einkehren zu lassen. Dieser sitzt in der Unterwelt in einer Kammer im Zentrum von Mitteldorf. Um dorthin zu kommen entert man die Katakomben im Südwestturm des Schlosses und schlägt sich bis dorthin durch. Der König ist ein echter Langeweiler und hat uns nicht mehr zu sagen, als daß er hofft, von uns aus seinem Exil befreit zu

werden. Keine weiteren Aufgaben, keine Hinweise, keine Gegenstände. Tja! Außer, daß wir nun jeden nach dem Verbleib von Sven fragen können und von jedem die Antwort: "Hat die Stadt verlassen" bekommen, tut sich nun nichts mehr. Da wir die Stadt nicht verlassen können, um nach Sven zu suchen, hat sich unser Part wohl mit diesem unrühmlichen Ende erschöpft. Kein Finale, keine Endanimation und keine Lobeshymne, höchstens die Hoffnung auf den zweiten Teil, wo diese Versäumnisse dringend nachgeholt werden sollten.

Tips und Tricks

Nehmt euch unbedingt eine Rüstung von zu Hause mit! In der Stadt gibt's nämlich keine. Dafür liegen überall Waffen rum, es schadet also nicht, wenn euch mal eine verloren geht. Verschlossene Türen gehen häufig mit einem Fußtritt (Spacetaste) auf, wenn man Mitglied der Kriegergilde ist. Wenn es den Eintritt in andere Gilden nicht behindert, kann man in einer Gilde drei bis vier Stufen aufsteigen und von dort regelmäßig Lohn kassieren; erst als Gildenchef arbeitet man ehrenamtlich. Solltet Ihr in einem der Geschäfte eine Sanduhr angeboten bekommen, gibt's nur eins: mitnehmen. Bei einigen Aufgaben ist es wichtig, im Untergrund die Zeit bestimmen zu müssen und natürlich ist dann weit und breit niemand, den man fragen kann.

Castles 2

Raubritter Stephan Oswald aus Aschaffenburg hat für uns nach langen Spielnächten einige Tips für *Castles 2* zusammengestellt.

1. Einstellungen: Für den Anfang ist es am leichtesten, wenn man die Plots (Handlungen) abstellt, da diese oftmals viel Geld kosten können und sogar Kriege auslösen. Des weiteren sollte man die Ressourcen auf "Balanced" stellen und als Herr von Albion beginnen.

2. Am Anfang: Zu allererst die "Stocks" aktivieren und das vorhandene Material fördern (z.B. Gold, Holz). Danach erkundschaftet und erobert Ihr in einem Zuge alle numerierten Länder der Reihe nach. Dabei kommt es auf Schnelligkeit an. Sollten die mit P gekennzeichneten Länder nicht dem Papst gehören, sofort erobern und ihm schenken.

3. Befestigung und Vorbereitung: Zu diesem Zeitpunkt dürfte es zu Eurem Reich nur noch einen Zugang geben, der folglich auch leichter zu verteidigen ist. Als nächstes, müßt Ihr Burgen bauen. Genau in der Reihenfolge wie eingezeichnet (B1-B5). Die jeweilige Burg muß mindestens 100 Punkte stark sein, ansonsten gibt es Revolten.

4. Kampf um den Thron: Vermehrt Euren Reichtum auf 15 Einheiten pro Ressource und erweitert Eure Armee auf die höchtsmögliche Zahl. Währenddessen solltet Ihr einige Spione entsendet haben, die Euch die Stärke des Gegners mitteilen. Ihr sucht Euch natürlich den Schwächsten aus und überrennt ihn. Jetzt schließt Ihr Friedensverträge mit den anderen und erholt Euch wieder. Nach einiger Zeit dürfte dann nur noch einer existieren.

5. Der Papst: Ihr solltet mindestens immer eine Beziehung von 4 Punkten zu ihm haben. Beim Angriff auf andere Länder achtet bitte immer darauf, daß der Papst nicht allzu ärgerlich wird. Sonst droht Eure Exkommunizierung. Bewirbt sich während des Spiels ein Gegner für den Thron, dann tut sofort das selbe (claim). Dazu benötigt Ihr 7 Beziehungspunkte zum Papst. Habt Ihr bei ihm nicht Steine im Brett, dann schenkt ihm doch einfach ein Land, das nicht an eines von seinen grenzt. Falls das immer noch nicht reicht, dann schenkt ruhig noch eins.

Dune 2

Volker (VW?) Wegner aus Rödental hält ein paar nützliche Gewürztips für alle Hobby-Fremen bereit.

Am Anfang sollte man nur die Harkonnen wählen, da sie das stärkste Herrschaftshaus repräsentieren. Wenn man etwas geübter ist, kann man es einmal mit dem Haus Ordos versuchen. Nur eingefleischte Dune-Spieler sollten einmal mit dem Haus Atreides ihr Glück versuchen.

Tips für den Anfang

Immer darauf achten, daß die Gefüge auf Betonplatten gebaut werden, sonst ist man später nur noch am reparieren. Als erstes baut man eine Windfalle, anschließend eine Raffinerie. Inzwischen schickt man einige Einheiten zur Landschaftserkundung aus. Es sollten aber unbedingt mindestens zwei Einheiten zur Verteidigung der Basis zurückbleiben. Ist die Raffinerie gebaut, sendet man die Erntemaschine zum naheliegenden Erntegebiet. Jetzt ist es an der Zeit eine Radarstation zu bauen. Dies hat den Vorteil, daß man herannahende Feinde früher sieht. Von Level zu Level hat man die Möglichkeit, bessere Gefüge zu bauen. Dies gelingt oft erst, wenn das alte Gefüge repariert und anschließend verbessert wurde. Grundsätzlich sollte man die Gefüge sofort verbessern, wenn die Möglichkeit gegeben ist.

Folgende Reihenfolge für den Bau von Gefügen hat sich bewährt:

- Windfalle
- Raffinerie
- Radar-Vorposten
- Spice-Silo
- kleine Fabrik
- Reparaturanlage
- große Fabrik
- High-Tech-Fabrik
- Raumflughafen
- IX Forschungszentrum
- Palast

Bau von Fahrzeugen

– So schnell wie möglich, mit Hilfe der großen Fabrik, eine weitere Erntemaschine bauen. Im Laufe des Spiels sollte man nicht mehr als drei Erntemaschinen im Einsatz haben.

– Besitzt man schon eine High-Tech-Fabrik, so produziert man 1 bis 2 Transportflugzeuge. Mit Hilfe dieser Transporter geht die Ernte viel schneller voran.

– Jetzt kann man einige Quad-Fahrzeuge produzieren. Es lohnt sich nicht, einen Truppenstützpunkt zu errichten, da diese Einheiten zu schwach und zu langsam sind.

– Hat man eine große Fabrik, so sollte man nur noch Kettenfahrzeuge herstellen. Bei der Produktion sollte man darauf achten, immer die größten und stärksten Panzer zu bauen.

– Sind alle wichtigen Gefüge produziert, so kann man sich daranmachen, ein MBF-Fahrzeug zu bauen. Damit ist die Möglichkeit gegeben, eine zweite Bauanlage zu errichten.

Tips zur Verteidigung

– Um seine Gefüge zu schützen, sollte man frühzeitig an allen wichtigen Stellen Raketentürme errichten. Ganz wichtige oder umkämpfte Gefüge kann man noch zusätzlich mit Hilfe einer Mauer schützen.

– In höheren Levels greifen die Gegner oft mit einer Übermacht oder gar mit ferngelenkten Raketen an. Oftmals erleidet man bei solchen Angriffen riesige Verluste. Deshalb unbedingt angewöhnen öfter abzuspeichern.

Tips für den Kampf

Eigene Angriffe muß man sehr gut vorbereiten:

– Mit den Raketenpanzern nimmt man als erstes gegnerische Raketentürme unter Beschuß. Da die Raketenpanzer für den Nahkampf völlig ungeeignet sind, sollte man mindestens je einen Panzer zum Schutz abstellen.

– Wird man angegriffen, versucht man die gefährlichsten Gegner als erstes zu eliminieren.

Rangfolge der gefährlichsten Gegner:

- Sonic Tank
- Raketenpanzer
- Saboteure
- Raketen im Palast (Totenhand)
- Deviator
- Devastator
- Belagerungspanzer
- Kampfpanzer
- Sardaukar
- Quad
- Trike
- Raider
- Ornithopter
- Troopers
- Fußtruppen
- Fremen

Sandwürmer sind hier nicht aufgeführt, da es unsinnig ist, sie zu bekämpfen. Das sicherste ist es, vor ihnen zu flüchten.

– "Einheiten zu Fuß" kann man auch einfach mit Kettenfahrzeugen überfahren. Das Fahrzeug wird hierbei nicht beschädigt, wie es bei einem Schußwechsel der Fall wäre.

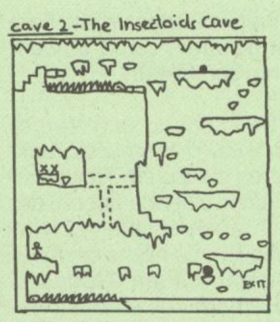
– Gegnerische Raketenpanzer greift man am effektivsten mit mindestens zwei Panzern an (auf Grund der oben genannten Schwäche).

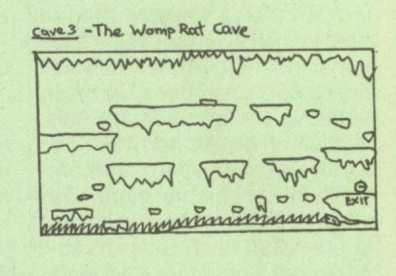
– Bei einer groß angelegten Offensive sollte man mindestens 4 Transporter im Einsatz haben, damit ein reibungsloser Abtransport der beschädigten Fahrzeuge gewährleistet ist.

– Greift man feindliche Gefüge an, so konzentriert man sich auf die Fabriken, Raffinerien, Werkstätten und Kasernen.

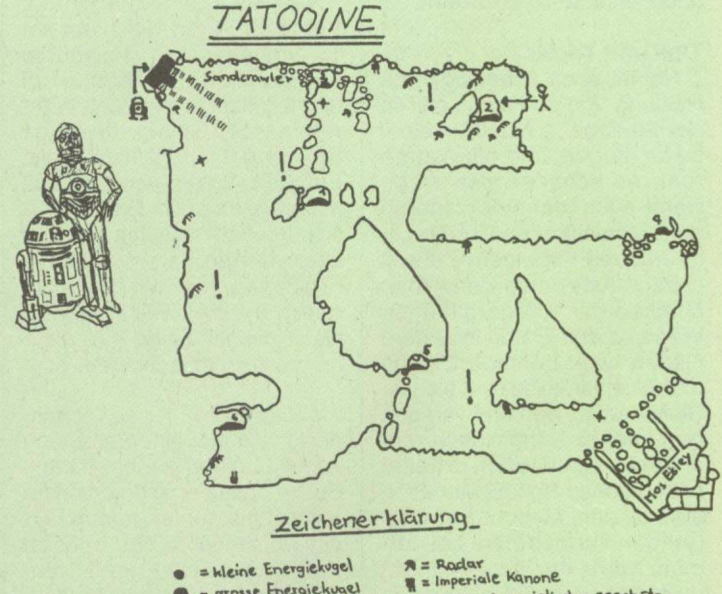
– Gegnerische Erntemaschinen greift man gleich an, um den Kredit-Nachschub zu unterbinden.











Nachdem der Sommer endlich wieder seine Fühler ausstreckt und sich die frisch umgezogene *POWER-PLAY*-Redaktion an neuen Räumen und dem dazugehörigen Wintergarten erfreut, schleppt die gute Bundespost täglich kistenweise Tips in unser neues Hauptquartier. Wenn Ihr weiter so fleißig schreibt und vor allem große und schöne Karten zeichnet, kommen ein paar Seiten Videospieltips dazu. Hier möchte ich jedoch Eure Meinung hören: Wollt Ihr mehr Videospieltips oder wird die Versuchung, alles gleich auszuprobieren zu gewaltig? Schreibt einfach an die altbekannte Adresse, die sich durch unseren Umzug glücklicherweise nicht geändert hat.

In dieser Ausgabe ist vor allem etwas für *Star-Wars*-Fans und *Out-of-this-World*-Freunde dabei. Da beide Spiele nicht eben zu den einfachsten der Videospielgeschichte zählen, dürften sich vor allem Neulinge freuen.

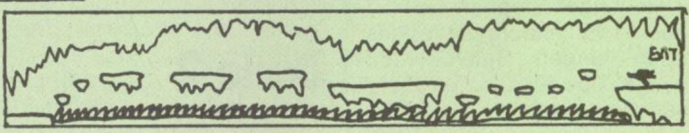
Bis zum nächsten mal und immer eine Handvoll Sprites auf dem Bildschirm wünscht Euer

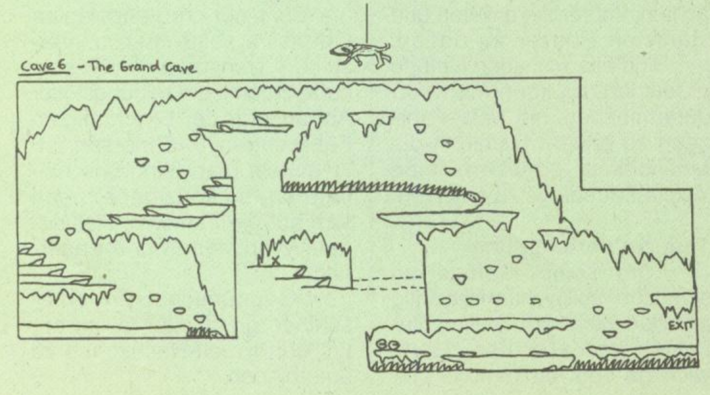
Knut

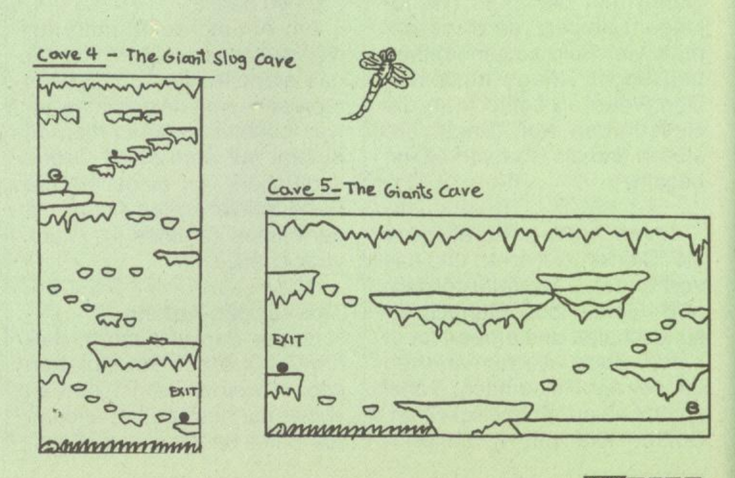
TIP DES MONATS

Star Wars (Game Boy)

René Stäheli aus Zürich zockte das nicht eben einfache Game-Boy-*Star-Wars* durch und zeichnete wunderschöne Karten der riesigen und teilweise sehr unübersichtlichen Levels. Eine bessere Hilfe könnten sich Einsteiger kaum vorstellen und somit hat sich René die 777 Märker für den *TIP DES MONATS* redlich verdient. Möge die Macht mit ihm sein.







030 694 60 43

11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GmbH

030 694 48 62
040 490 83 94
069 ??? ?? ??

11 - 18.30 h Ladentelefon kein Versand

	PC	Ami	CD
1869 ++	89,95	74,95	-
7th Guest	-	-	149,95*
Abandoned Places 2	89,95*	74,95	i.V.
Aces of the Pacific ++	99,95*	-	-
Aces o. t. P. Missions +	69,95	-	-
Aces over Europe	89,95*	-	-
Airbus 320 +	99,95	94,95	-
Alien 3 +	-	69,95*	-
Alone in the Dark ++	99,95	84,95*	i.V.
Amberstar 1 ++	89,95	defekt	-
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95*	-
Ambush	89,95*	i.V.	-
Ancient Art of War in Skies +	99,95	i.V.	-
Armored Fist	94,95*	-	-
A.T.A.C. +	99,95	89,95*	-

Ultima 7-2 Serpent Isle

The Guardian is Back böser als jemals zuvor. Nehmt ab 22.3. (EA hat sich an diesem Tag so einiges vorgenommen) an der finalen Rettungsschlacht um Britania teil...

PC 99,95*

	PC	Ami	CD
A-Train ++	99,95	99,95*	-
A-Train Construction-Set	59,95	59,95*	-
B-17 +	99,95	89,95	-
B. Aldrins Race into Space	89,95*	-	-
B.A.T. 2 ++	89,95	84,95	i.V.
Bards Tale 4/1	99,95*	-	i.V.
Bards Tale Trilogie 1-3 +	99,95	89,95*	-
Bards Tale Construction Set +	79,95	74,95	-
Battlechess 4000 +	89,95	-	i.V.
Battlecruiser 3000	99,95*	-	-
Battle Isle 1 + Data Disk 1 ++	89,95	89,95	-
Battle Isle Data Disk 2 ++	49,95*	49,95*	-
Battletoads +	74,95*	69,95*	-
Betrayal at Krondor	89,95*	i.V.	i.V.
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-

\+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Ami	CD
Black Sect ++	89,95*	84,95*	i.V.
Blue Force	89,95*	-	-
Body Blows +	i.V.	69,95	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-
Bundesliga Manager Prof 2 ++	74,95	74,95	-
Burning Steel ++	89,95	84,95*	-
Burning Steel Data Disks	49,95	i.V.	-
Carriers at War	89,95	74,95*	-
Castles 1 +/++/+	84,95	74,95	-
Castles 2 +	89,95	74,95*	i.V.
CH Products Flightstick +	99,95	-	-
Challenge of the 5 Realms	99,95	-	-
Champions	89,95*	-	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95	-
Chessmaster 3000 +	89,95	-	109,95
Chessmaster 5 Billion +	99,95*	-	-
Chuck Rock 2 +	i.V.	69,95	-
Civilization ++	104,95	89,95	119,95*
Comanche +	99,95	-	-
Comanche Data Disk	49,95*	-	-
Command HQ	99,95	-	-
Conquest of lg Bow: R. Hood++	99,95	84,95	i.V.
Curse of Enchantia ++	99,95	84,95	-
Dark Mere +	89,95*	74,95*	-
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*	-
Dark Sun 1: Shattered Lands	74,95*	69,95*	-
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95	-
Desert Strike +	89,95*	74,95*	-
Die Siedler ++	89,95*	89,95*	-
Dogfight +	99,95	-	-
Dominus +	89,95*	74,95*	-
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	84,95	-
Dune 1 ++/++/+	79,95	74,95	129,95*
Dune 2 ++	89,95	74,95*	i.V.
Dungeon Master ++	79,95	-	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95	-
Eco Quest 2	89,95*	i.V.	i.V.
Eishockey Manager ++	89,95*	89,95*	-
Elite 2 +	89,95*	74,95*	-

Über 5000 lieferbare Spiele

	PC	Ami	CD
Elvira 2 ++	89,95	74,95	-
Empire Deluxe SVGA ++	99,95*	-	-
Eric the Unready	99,95	-	-
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95	-
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	89,95	-
Eye of the Beholder 3	89,95*	i.V.	-
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95	-	-
Falcon 3.0 +	109,95	-	-
Falcon 3.0 - Operation F. Tiger	59,95	-	-
Fallen Empire ++	99,95	89,95*	-
Fields of Glory +	99,95*	-	-
Fire & Ice +	74,95*	69,95	-
Flashback +	i.V.	69,95*	-
Formula 1 Grand Prix ++	99,95	89,95	-
Freddy Pharkas	89,95*	i.V.	i.V.
Front Page Sports: Football	89,95	-	-
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95	-
Global Conquest +	99,95	-	-
Gobliins 2 ++	89,95	74,95	-
Gods +	84,95	69,95	-
Gravis Joystick	99,95	79,95	-
Gravis PC Gamepad	69,95	-	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95*	-
Gunship 2000 - Missions +	59,95	i.V.	-
Hannibal ++	89,95	74,95*	-
Hardball 3 +	79,95	-	-
Harpoo.. 1.2.1 +	94,95	84,95	-
Harpoon Battlesets +	39,95	39,95	-
Harpoon Editor +	49,95	49,95	-
Harrier Jump Jet +	99,95	i.V.	-
History Line 1914-18 ++	89,95	89,95	-
Hired Guns +	84,95*	69,95*	-
Hockey League Simulator 2	79,95	-	-
Humans 2 ++	89,95*	74,95	-
Incredible Machine ++	89,95	i.V.	-
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95	-
Indiana Jones 4 ++	94,95	89,95	i.V.
Inka ++	99,95	-	119,95
Iron Helix	-	-	i.V.

Software zum Anfassen

	PC	Ami	CD
Jonathan ++	89,95*	89,95	-
John Madden Football +	84,95	69,95	-
Kings Quest 1 VGA	89,95*	84,95*	-
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95	109,95
Kings Quest 6 ++	99,95	84,95*	i.V.
Larry 1 VGA +	89,95	84,95	-
Larry 5 ++	99,95	84,95	109,95*
Laura Bow 2 ++	99,95	84,95*	i.V.
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	89,95	119,95*
Legend of Kyrandia 2	89,95*	i.V.	i.V.
Lemmings 2 +	89,95	69,95	-
Links +	89,95	84,95	-
Links 386 Pro SVGA +	99,95	-	-
Links Kurse	49,95	44,95	-
Lionheart ++	-	69,95	-

Strike Commander

Tja.....

PC 99,95* CD-ROM i.V.

	PC	Ami	CD
Litil Divil +	74,95*	69,95*	-
Loom ++/++/+	79,95	74,95	119,95
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95	129,95*
Lord of the Rings 2 +	84,95	74,95*	i.V.
Lost Treasures of Infocom 1	119,95	119,95	129,95
Lost Treasures of Infocom 2	99,95	99,95*	-
Lure of the Temptress ++	89,95	69,95	-
Mad TV ++	89,95	74,95	-
Magic Pockets +	74,95	69,95	-
Maniac Mansion 2	89,95*	i.V.	i.V.
Mega lo Mania ++	84,95	69,95	-
Michael Jordan in Flight +	84,95	i.V.	-
Might & Magic 3 ++	89,95	79,95	-
Might & Magic 4 ++	89,95	-	-
Might & Magic 5	79,95*	-	-

Berlins allergrößtes Lager

Atari ST · Lynx · Super Nintendo · Sega CD · Mega Drive · Game Gear · Apple Macintosh · Game Boy

1000 Berlin 61 — Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

2000 Hamburg 20 — Osterstr. 50

300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Softwaretempel

6000 Frankfurt

Adresse bitte telefonisch in der Berliner Zentrale oder Hamburger Filiale erfragen
Softwaretempel

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

030/6944156 Info-Anrufbeantworter
030/6944256 Fax-Line

	PC	Ami	CD
Monkey Island 1 ++	89,95	74,95	119,95
Monkey Island 2 ++	89,95	89,95	i.V.
Patrizier ++	89,95	79,95	109,95
Perfect General ++	89,95	79,95	-
Perfect General Data Disks +	69,95	59,95	-
Pinball Dreams 1 +	89,95*	69,95	-
Pinball Fantasies +	i.V.	69,95	-
Pirates Gold +	94,95*	-	i.V.
Planets Edge ++	89,95	i.V.	-
Pool +	i.V.	74,95	-
Pools of Darkness ++	89,95	79,95	-
Police Quest 1 VGA	89,95	84,95*	-
Police Quest 3 ++	99,95	84,95	i.V.
Populous 2 +	89,95	69,95	-
Powermonger +	84,95	74,95	-

››› Empire Deluxe ‹‹‹

4 in 1 Box : Empire 1 Oldie in Super VGA , das komplett neue Empire 2 in Super VGA , der Advanced Szenario - Editor und die geniale Empire Modem/Netzwerkversion

PC 99,95 Mac i.V.

	PC	Ami	CD
Premier League +	-	69,95*	-
Protostar	99,95*	-	-
Quest for Glory 1 VGA	89,95	84,95*	-
Quest for Glory 3 ++	99,95	84,95*	i.V.
Railroad Tycoon +/++/++	99,95	89,95	99,95
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*	-
Rebel Assault (X-Wing 3D)	-	-	129,95*
Red Baron ++	99,95	89,95	-
Red Baron: Mission Builder +	59,95	i.V.	-
Robosports	79,95	69,95	-
Secret Weapons of the Luftwaffe	89,95	-	129,95
Secret Weapons Missiondisks	39,95	-	s.o.
Sensible Soccer 93 ++	79,95*	69,95	-
Shanghai 2 ++	89,95	74,95*	-
Shadow of the Comet ++	89,95	84,95*	129,95*

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	PC	Ami	CD
Shadowworlds +	89,95	69,95	-
Sherlock Holmes 1 ++	99,95	-	119,95*
Siege	84,95	74,95*	-
Siege Data Disk	49,95	39,95*	-
Silent Service 2 +	94,95	89,95	-
Sim Ant ++	99,95	89,95	-
Sim City Deluxe +	89,95	89,95	i.V.
Sim Earth ++	99,95	89,95	-
Sim Farm +	99,95*	i.V.	-
Sim Life ++	99,95	i.V.	-
Soundblaster 2.5 +	299,-	-	-
Soundblaster Pro 4.0 +	449,-	-	-
Soundblaster CD ROM +	-	-	699,-
Space Crusade	84,95	69,95	-
Space Hulk +	84,95*	74,95*	i.V.
Space Quest 1 VGA +	94,95	84,95	-
Space Quest 4 ++	99,95	84,95	109,95
Space Quest 5 ++	99,95*	i.V.	i.V.
Spaceship Warlock	-	-	139,95*
Spaceward Ho! ++	99,95	-	-
Special Forces +	94,95	89,95	-
Spelljammer 1 ++	89,95*	i.V.	-
St. Thomas ++	89,95*	74,95*	-
Star Control 2 +	89,95	74,95*	-
Star Legions (Starfleet 3)	89,95	74,95*	-
Star Treck 25th Anniversary ++	94,95	?????	129,95*
Streetfighter 2 +	84,95*	74,95	-
Strike Commander +	99,95*	-	i.V.
Strike Commander Speech Disk	44,95*	-	s.o.
Stunt Island ++	99,95	-	-
Sub Trade +	i.V.	74,95*	-
Super Cauldron +	-	69,95*	-
Syndicate +	89,95*	74,95*	i.V.
T. Larussa Baseball 2	99,95	-	-
Task Force 1942 +	99,95	i.V.	-
Terminator 2029	99,95	-	-
The Games Winter Ch. +	84,95	74,95*	-
The Games Summer Ch. +	84,95	i.V.	-
The Legacy +	99,95*	i.V.	i.V.

Himmmmlische Preise

	PC	Ami	CD
Their Finest Hour +	74,95	74,95	-
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-	-
Tornado +	99,95*	89,95*	-
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*	-
Train It ++	89,95*	89,95*	-
Transarctica ++	79,95	74,95	-
Trolls +	74,95*	69,95*	-
Ultima Trilogie 1-3 (1-6)	99,95	-	119,95
Ultima Trilogie 4-6	99,95	-	s.o.
Ultima 6 The False Prophet +	-	69,95	s.o.
Ultima 6/Wing Commander 1	-	-	99,95
Ultima 7-1 Die schw. Pforte ++	99,95	-	i.V.
Ultima 7 Mission Disk : Forge...	49,95	-	s.o.
Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95	-	i.V.
Ultima U1 Stygian Abyss +	79,95	-	-
Ultima U1 Stygian Abyss ++	99,95*	-	-
Ultima U1/Wing Commander 2	-	-	119,95
Ultima U2 Labyrinth o Worlds+	99,95	-	-
Uncharted Waters	109,95	-	-
V for Victory 2	99,95	-	-
V for Victory 3	99,95*	-	-
Veil of Darkness	74,95	i.V.	-
Waxworks ++	79,95	74,95	-
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	-	-
Whales Voyage ++	89,95*	74,95	-
Wing Commander 1 +/++	69,95	89,95	-
Wing Commander 1 Deluxe	89,95	-	109,95
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	39,95*	-
Wing Commander 2 ++	99,95	-	-
Wing Commander 2 Deluxe	i.V.	-	119,95
Wing C. 2 Erweiterungsdisks	49,95	-	s.o.
Wizardry 6 ++	49,95	69,95	-
Wizardry 7 ++	99,95	89,95*	-
X-Wing +	94,95	-	-
X-Wing Mission Disks	44,95*	-	-
Xenobots (Ultrabots) +	94,95	-	-
Zak McKracken ++	69,95	69,95	74,95
Zork 6	99,95*	-	-

Probieren und Staunen

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	engl.
Amberstar 1	29,95	-
Civilization Strategy Guide (376 Seiten)	-	59,95
Das Schwarze Auge	24,80	-
Empire	-	59,95*
Eye of Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	-	59,95
Indiana Jones 4	14,95	24,95
Lucasfilm Air Combat	-	59,95
Might & Magic 4	29,95	49,95
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 4-6 & More	-	79,95
Ultima Underworld 2	29,95*	49,95
Wizardry 7	39,95	59,95

Über 100 weitere deutsche und Originallösungsbücher am Lager !!! Sierra , Lucasfilm , SSI , Origin u.v.m.

»»» Syndicate «««

Die Welherrschaft ist ja wohl das mindeste, was man im Jahre 20xx erwarten kann. Bis zu 8 menschliche Konzerne fighten via Netzwerk mit den Kriegern der Zukunft.

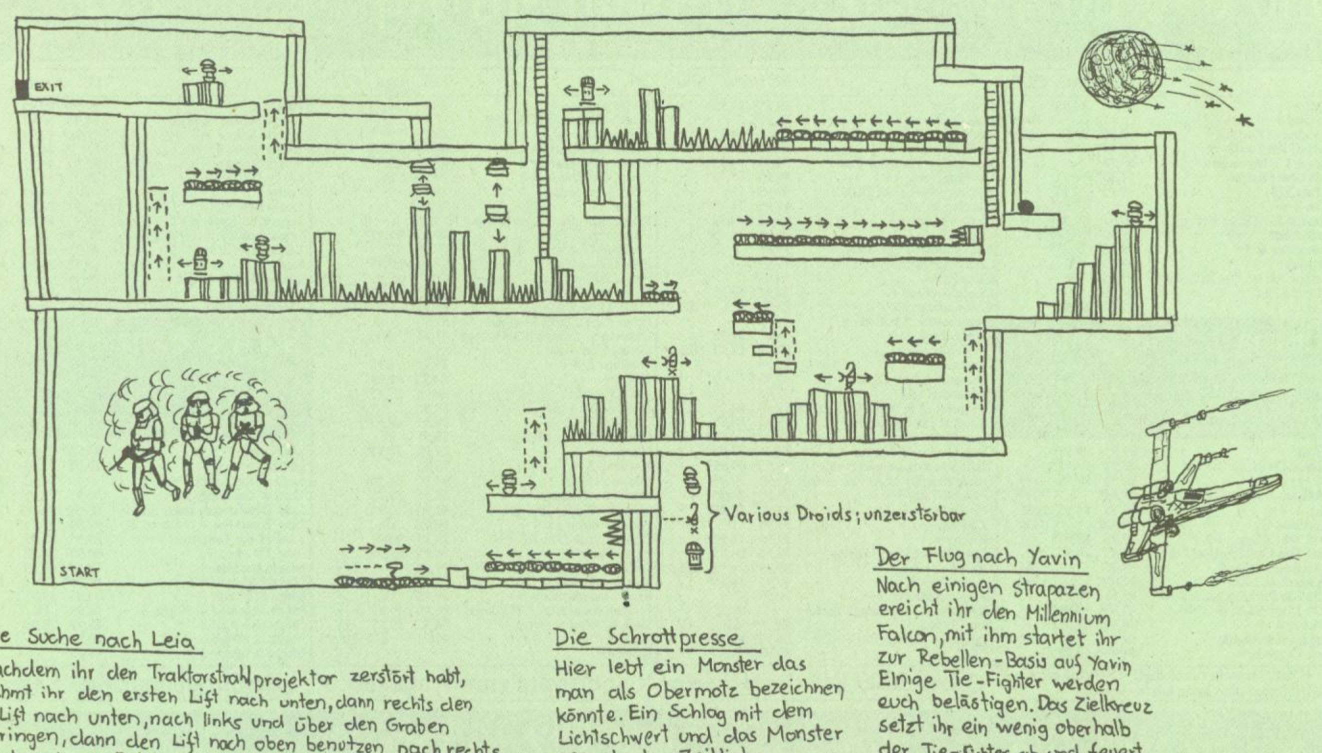
PC 89,95* Amiga 74,95*

BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE	
AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Kästen
Buck Rogers +	79,95
Civilization ++	79,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
DSA Brettspiel ++	99,95
Heroquest ++	99,95
MERS Mittelerde-Rollenspiel++	Alle Module + Kästen
Shogun +	109,95
Siege +	59,95
Starquest ++	99,95

300 weitere Spiele lieferbar: CoSim's , Cthulhu , Runequest , Shadowrun , Starwars , Warhammer u.v.m

Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO - Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer , wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet . Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (13.04.) noch nicht lieferbar , sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Ladengeschäfte. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

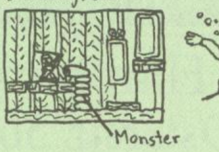


Die Suche nach Leia

Nachdem ihr den Traktorstrahlprojektor zerstört habt, nehmt ihr den ersten Lift nach unten, dann rechts den 1. Lift nach unten, nach links und über den Graben springen, dann den Lift nach oben benutzen nach rechts und springen. Jetzt nehmt ihr den 2. Lift nach unten. Nun öffnet ihr die zweite Tür (Steuerkreuz nach oben!). Ihr seid jetzt Leia Organa. Rauf und dann den Fahrstuhl nach unten, den dritten Lift nach unten. Nach rechts den 1. Lift nach oben, nach recht erster Lift nach unten, jetzt geht ihr nach rechts und springt auf die gegenüberliegende Plattform. Nach unten fahren und nach rechts. Hier ist der Ausgang. Von hier aus hilft euch die Zeichnung.

Die Schrottpresse

Hier lebt ein Monster das man als Obermotz bezeichnen könnte. Ein Schlag mit dem Lichtschwert und das Monster segnet das Zeitliche. (Achtung! Das Wasser steigt)



Der Flug nach Yavin

Nach einigen Strapazen ereicht ihr den Millennium Falcon, mit ihm startet ihr zur Rebellen-Basis auf Yavin Einige Tie-Fighter werden euch belästigen. Das Zielkreuz setzt ihr ein wenig oberhalb der Tie-Fighter ab und feuert. Das selbe gilt im X-Wing-Fighter.

Der Schlusskampf

Schiesst immer nach hinten und verpasst den Schacht nicht.



Bei Dir die Macht ist...

STAR WARS III

Death Star

EXIT 1

EXIT 2

Der Traktorstrahl

Nach Exit 2 kommt ihr in den Raum, in dem sich Traktorstrahlprojektor Nr. 8 befindet, der den Millennium Falcon festhält. Springt an der Leiter hoch und schiesst auf das kleine Kästchen in der Mitte. Nach etwa 25 Schüssen ist der Falken frei...

eath Star Hangar

START

START

Mos Eisley

Als erstes macht ihr einen Besuch in der Kantine von Mos Eisley. Dort findet ihr Han Solo, Schmuggler und Captain des Millennium Falcon. Ihr verabredet euch beim Falken. Er befindet sich am Ende der Mos Eisley Street im Hangar Nummer 94

Hangar Nr. 94

START

EXIT

Der Flug zum Todes-Stern

Wenn ihr beim Steuerkreuz nach unten drückt, kann dem Millennium Falcon nichts geschehen. Im Alderaan-System erfasst euch der Traktorstrahl des Todes-Sterns.

- ▷---- = Laserkanone; unzerstörbar
- ---- = Stormtrooper m. MG; unzerstörbar
- ---- = Laserkanone im Todes-Stein
- ● = Energiekugel
- ⊖ = Schutzschild für MF

THE SANDCRAWLER

= Fallbeile; unzerstörbar

! = Vorsicht Jawas

u. = Aufzüge

= Förderband

● = grosse Energiekugel

EXIT

START

Streets of Rage 2 (Mega Drive)

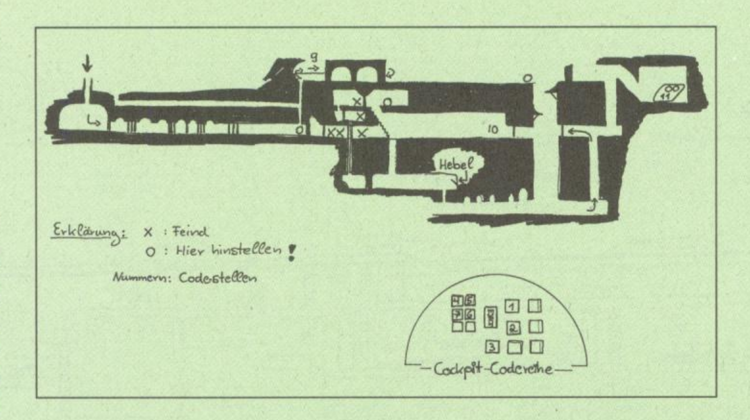
Eine Levelanwahl und zwei neue Schwierigkeitsgrade zu Segas Beat'em-Up-Hammer *Streets of Rage 2* erknobelte Frank Harter aus Gengenbach. Während Ihr mit START die "Options" anwählt haltet Ihr A und B gedrückt und dürft Euch nun neue Schwierigkeitsgrade und bis zu neun Leben einstellen. Als Zugabe darf sich noch das Startlevel ausgesucht werden.

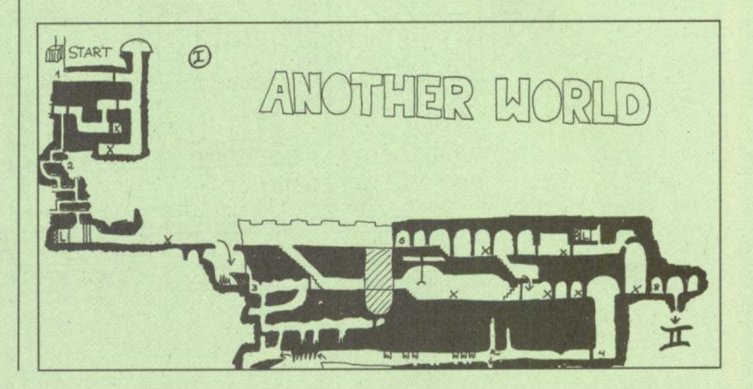
Another World (Super NES)

Christian Staab aus Aschaffenburg spielte Delphines umstrittenes Action-Adventure auf dem Super NES durch uns präsentiert Euch neben einer Komplettlösung noch ein paar hilfreiche Karten.

Zu Beginn aus dem Becken klettern und sofort nach rechts gehen. Die Würmer erledigt man am Besten indem man sich duckt und nach ihnen tritt. Sobald die Bestie erscheint sofort nach links rennen (Y), bis man auf die Klippe gelangt, dort springt man zur Liane, die kurz danach reißt und man schwingt zurück. Jetzt sofort nach rechts zurückrennen bis die Wächter die Bestie töten und man gefangengenommen wird.

Im Käfig fängt man an zu schwingen, bis die Kette reißt und der Wächter erschlagen wird. Nun hebt man die Waffe auf und folgt seinem Freund. Die entgegenkommenden Feinde sofort erschießen und während der Mitgefangene die Tür öffnet sollte man zur linken Seite einen Schutzschild errichten (und erneuern falls nötig). Sobald der Weg frei ist rennt man in den Aufzug. In der Kuppel kann man den Ausblick auf die Stadt genießen. Jetzt sollten sich die zwei Helden lieber in den Keller begeben und nachdem sie den Feind ausgeschaltet haben wird auch noch die Stromversorgung unterbrochen (1 Schuß genügt). Danach sofort einen Stock höher und die Wand sprengen. Weiter nach links, wo man sich in einem Flur zwischen zwei Wänden wiederfindet. Nicht um die Wächter kümmern, denn unser Freund öffnet einen geheimen Tunnel! Sobald man das Mini-





Inserentenverzeichnis

Dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. 1&1, 5430 Montabaur, bei.



labyrinth verlassen hat, erstmal den Laser nachladen, danach die drei Wände sprengen und weiter geht's!

Auf der Brücke angekommen geht es mit einem beherzten Sprung in den Abgrund. Auf dem Plateau bahnt man sich mit einem Powerschuß den Weg durch die Felswand. In der Höhle sofort ins erste Loch springen, dann gleich ins Nächste und man sollte sich auf einem T-förmigen Felsen wiederfinden. Weiter nach rechts, über die Stalagmiten springen und jetzt wird es knifflig: Wenn man in den Raum gelangt wo es Felsen hagelt sollte man sofort weiterrennen, bis etwa kurz hinter die Stelle wo der letzte der 3 oder 4 Felsbrocken aufschlägt (kurz vor dem Stalagtiten). Etwa eine Sekunde warten und dann weiterrennen. Sobald jetzt der erste Felsen kommt, kurz dahinter etwas langsamer gehen, sonst wird man von dem dicken Brocken erschlagen. Sobald der dicke Fels etwa auf Bauchhöhe ist weiterrennen! Im nächsten Raum sollte man warten bis die ersten zwei Felsen gleichzeitig runterfallen.

Hat man diese Hürde überwunden geht es weiter nach rechts und man sollte nicht zu langsam unter der Tentakelpflanze vorbei gehen! Wenn man zu der 3er Tentakelgruppe kommt erledigt man diese am Besten mit einem Powerschuß. Weiter über den Abgrund und rechts entlang bis zur Tür. Es ist wichtig die Tür aufzusprengen!

Jetzt geht es wieder den selben Weg zurück bis man zu den fallenden Felsen gelangt. Diesmal nimmt man den Weg der nach Oben führt, die Steine treffen einen nicht. Den Miniflugsaurier scheucht man mit einem Schuß auf (wichtig!). Bei den Stalagtiten angelangt wartet man bis der Saurier von der Pflanze verspeist wird und mankann sich jetzt ungestört an den Stalagtiten entlanghangeln. Man muß jedenfalls vom letzten Stalagtiten ins linke Bild springen, sodaß man wieder auf dem T-förmigen Felsen landet. Auf der linken Seite springt man runter und sprengt den Felssockel.

Jetzt klettert man nach oben und geht den rechten Gang entlang bis man zu der Wasserhöhle kommt. Durch eine gezielte Sprengung bricht die Decke ein und das Wasser flutet die Höhle. Jetzt heißt es RENNEN!

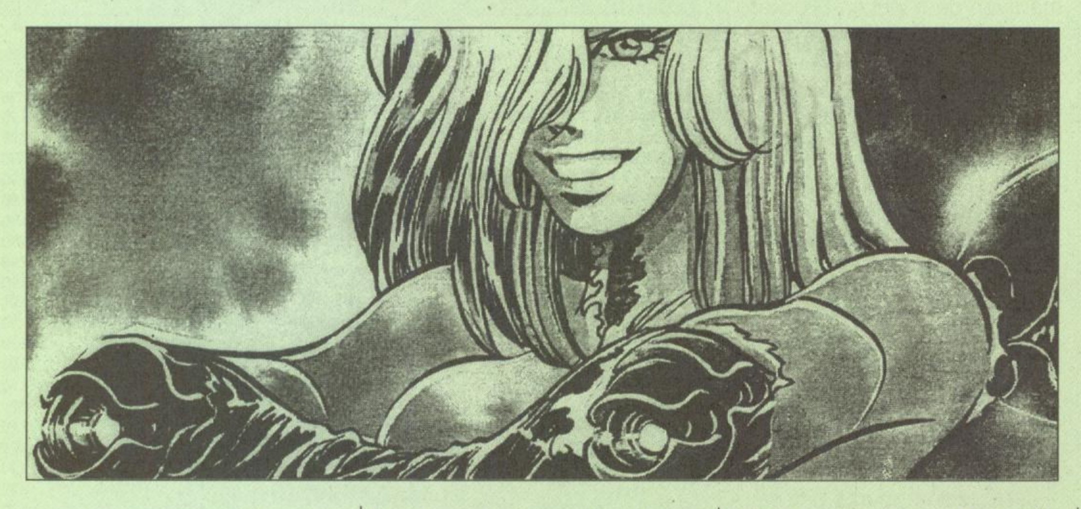
Man muß über alle Löcher springen und wird dann nach oben katapultiert.

Jetzt geht es wieder nach rechts, die Tür wird gesprengt und man folgt dem Gang bis man in den Raum mit dem Leuchter kommt. Den Leuch-

ter abschießen und zurück nach links bis zur Treppe. Oben angelangt geht es weiter nach rechts bis man zur nächsten Treppe kommt. Mit einem Sprung nach unten und gleich in Deckung gehen. Nachdem der Wächter erledigt ist geht es immer weiter nach rechts bis man zur Tür kommt. Kurz vor der Tür einen Schutzschild aktivieren, dann so nah an die Tür, daß sie aufgeht und stehenbleiben bis der Wächter eine Bombe wirft. Jetzt sofort zurück, sodaß sich die Tür schließt. Nachdem der Feind ausgeschaltet ist sprengt man die Tür und folgt dem Gang bis man zur Kuppel kommt. Jetzt wartet man bis die Spiegelung des Wächters in der Mitte der Deckenöffnung. Kurz luftholen und runter geht's. Man taucht nach unten und dann nach rechts bis man an Land kommt. Man springt über die gefräßigen Tierchen und legt erneut die Stromversorgung lahm. Auf dem Rückweg nicht vergessen luftzuholen !

Nachdem man nun das Bekken rechts verläßt geht es an dem bereits ausgeschalteten Wächter vorbei und man läßt sich einfach fallen. Sofort nach rechts und mit einem Powerschuß den Weg ebnen. Jetzt heißt es wieder einmal rennen was das Zeug hält ! Am Ende des Tunnels umdrehen und sich unter die Deckenöffnung stellen. Am besten gleich auf die Feinde schießen, da man deren Seite muß man es aber doch. Es warten wieder mal zwei Wächter.

Im Raum angelangt geht man solange weiter bis man auf die Gruppe der Wächter gelangt NICHT Schießen!!! Man geht so nah ran, daß die Tür aufgeht und bedroht den Feind nur mit der Waffe bis dieser den Geheimmechanismus betätigt. Jetzt geht man nach rechts, die Treppe hoch, stellt sich auf den rechten Absatz und errichtet einen Schild, sprengt die Tür und wartet bis der Gegner 5 Bomben geworfen hat bevor man ihn erledigt. Man geht im Teleporter nach unten und lädt sofort seinen Powerbeam auf und erledigt somit den Wächter der dort auf



Kugel ist und schießt! (Vorher nicht schießen, da sonst der Wächter alarmiert wird.)

Jetzt den Weg zurück und die Treppe runter und zuerst den Wächter im linken Raum töten. Jetzt geht man nach rechts und wird von einem Wächter gefaßt. Mit einem gezielten Tritt ans Schienbein löst man sich aus seiner Umarmung und rennt sofort zur Waffe (ducken und schießen!).

Im nächsten Raum wird es noch mal schwierig, da von rechts und links ein Feind kommt. Man geht bis kurz hinter die erste Säule errichtet nach rechts einen Schild und läuft etwas weiter, bis sie kommen, dreht sich um errichtet einen Schild nach links, lädt sofort zu einem Powerbeam auf und zerstört somit den Schild des Gegners und man kann ihn erschießen. Jetzt dreht man sich wieder um errichtet sofort wieder einen Schild und macht das Gleiche wie beim ersten Mal.

Nachdem diese Hürde genommen ist nimmt man einen Tauchkurs im frisch gefüllten Becken. Man schwimmt den Gang entlang und in die zweite sie meist erwischt bevor sie einen Schild haben. Ansonsten in der Defensive bleiben und auf den Freund warten, der wird einen schon rausholen.

Auf dem Dach geht man besser seinen eigenen Weg



(erst links, dann kommt man auf die Mauer die am Haus vorbeiführt). Man betritt das Haus vom Hintereingang errichtet sofort einen Schild und eliminiert dann den Wächter. Gemeinsam geht es weiter bis zum nächsten Abgrund. Versucht gar nicht erst selbst zu springen ! Ist man auf der aneinen wartet. Im zweiten Teleporter geht es auch runter und wiedereinmal ersetzen wir den Herrn vom Elektrizitätswerk.

Jetzt geht's den ganzen Weg zurück, die Treppe runter und sie-he da, es geht doch weiter! Im Gang angekommen rennt man solange bis man an den Lasern vorbei ist. Um etwas besser zu sehen kann man einen Schild benutzen. Vorsicht im nächsten Raum geht es gleich abwärts, man muß jedoch erst den rechten Hebel betätigen!!!

SOFORT nach rechts rennen, bis man zu dem Teleporter kommt der einen nach oben transportiert. Oben angelangt kurz nach links um seinen Freund aus seiner mißlichen Lage zu befreien und dann geht es weiter aufwärts.

In der Arena drückt man dann die auf der Karte abgedruckte Kombination und die Beiden werden rauskatapultiert.

Sofort nach rechts rennen. Die 4 Gegner erledigt man in altbewährter Manier und rennt dann gleich weiter. Nachdem man dann schließlich mit gebrochenen Beinen in der Kuppel landet, kriecht man bis zu den Hebeln vor und betätigt beide sobald der Wächter in die Mitte gelangt. Jetzt muß man sofort in den Lichtstrahl kriechen bevor einen der Laser erwischt und genießt anschließend den Abspann.

Dragons Lair (Super NES)

Die vier Paßwörter zu *Dragons Lair* erspielte Michael Nau aus Frankfurt/Main.

1.	2A	4B	6D	7C
2.	3B	5C	7D	8A
3.	2C	3D	6A	8B
4.	1C	2D	3B	8A

Tiny Toon Adventures (Mega Drive)

Dieter Buchmüller aus Weisweil hüpfte durch Konamis Mega-Drive-Fassung der gleichnamigen Comic-Saga und erspielte für Euch sämtliche Paßwörter.

Level 1
NBKL DLLL LDGL DDLD LDVD
YMBD LLDD LDKD DLLD LDND
QYBG LLDD DLBD LDLD DLTG

Level 2
TMBK DLLL DLBG LLLD DDTV
GYBB DDDD DDBK DLLL LDTN
JYBB PLDD LDBB LDLD DLDQ
YMBB MLLD DLBB PDDL DLMQ
GBBB TLLD LLBB MLDL DDPD

Level 3
ZMBB TGLD LDBB TLDD LDNG
NMBB TKLD DDBB TGLL DDNV
YRBB TZLD LDBB TKLD LDNT
QRBB TZGL DDBB TZDL DLZM

Level 4
TRBB TZKL DLBB TZGD DDTM
HHBB TZZL DDBB TZKD DDRB
KJBB TZZG DLBB TZZL LLDH

Level 5
PZBB TZZK LDBB TZZG DDDJ

XZBB TZZB LLBB TZZK LDDP

Level 6
HZBB TZZW DDBB TZZB DLDT
KXBB TZZQ GLBB TZZW LDGM
NJBB TZZW KDBB TZZQ GDVM
YTBB TZZW ZDBB TZZQ KLTM
BQBB TZZW ZGBB TZZQ ZLMR
MQBB TZZQ ZKBB TZZW ZGMZ

Zelda 3 (Super NES)

Ole Begemann aus Detmold sandte uns für alle verzweifelten Link-Fans noch einmal sämtliche Teleporterstandorte. Die Nummerierung hängt von der Position auf der Karte ab (von NW nach SO).

1.Den ersten Teleporter erreicht man, wenn man durch den westlichsten Eingang in die Verlorenen Wälder geht und sich dann sofort nach rechts orientiert, bis man den Wald wieder verlassen kann. Nun kann man am rechten Bildrand mit dem Hammer einen Pflock in den Boden schlagen; man findet den Teleporter unter einem Stein vor.

Die nächsten drei Teleporter sind allesamt in der Nähe des Schildkötenfelsens versteckt:

2. Östlich des Brillenfelsens ist ein Teleporter unter einem Stein versteckt.

3. Man erreicht einen weiteren Teleporter, wenn man sich in der Nähe der Berghöhle mit dem Enterhaken über die kaputte Brücke schwingt und sich dann in südlicher Richtung hält. Er ist unter einem schweren Stein versteckt, den man nur mit dem Titanenhandschuh heben kann.

4. Um das Verlies, in dem Zelda eingeschlossen ist, zu erreichen, muß man die drei auf dem Todesberg befindlichen Holzpflöcke gegen den Uhrzeigersinn in den Boden schlagen (rechts-unten anfangen); dann wird der Teleporter sichtbar

5. Den fünften Teleporter findet man südlich vom Ostpalast; er ist von acht Holzpflöcken umgeben.

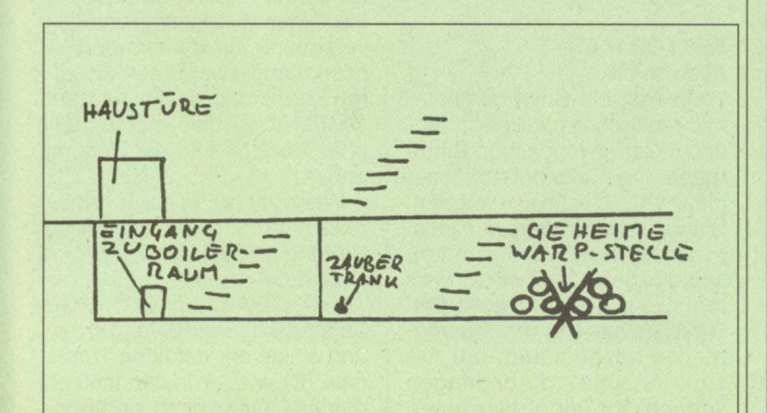
6. Man braucht diesen Teleporter vor allem, um das Wüstenverlies in der Schattenwelt zu erreichen. Man findet ihn ganz im Südwesten des Landes unter einem Stein. Das Plateau, auf dem er sich befindet kann man nur erreichen, wenn man auf der Flöte spielt und sich zu Position 6 fliegen läßt.

7. Dieser Teleporter ist im nördlichen Teil des Sumpfes, der östlich der großen Wüste liegt, versteckt; man erreicht ihn, indem man einen Holzpflock in den Boden schlägt und den dahinter befindlichen Stein hochhebt. Dieser ist sehr leicht zu finden, da er einzeln liegt und fast vollständig von Statuen umgeben ist.

8. Der letzte Teleporter wird benötigt, um den Eispalast in der Schattenwelt zu erreichen. Er ist auf der Insel in der Mitte des Hylia-Sees unter einem Stein versteckt.

The Addams Family (Game Boy)

Manfred Sorschag aus Klagenfurt fand in Oceans Game-Boy-Version der *Addams Family* einen geheimen Warp, der Euch direkt ins letzte Level beamt. Ihr benutz im mErdgeschoß einfach die rechte nach unten führende Treppe und gelangt zur Warp-Stelle (siehe Karte). An der markierten Stelle haltet Ihr A und B gedrückt und bewgt das Steuerkreuz nach oben und nach unten. Kurz darauf findet Ihr Euch im letzten Level wieder.



PLANET'S EDGE

Clue Book, Teil 3 von 3

Im dritten und letzten Teil des Clue Books werden Euch die schwersten Aufgaben auf den diversen Planeten nähergebracht. Aber Kopf hoch, Ihr habt's bald geschafft.

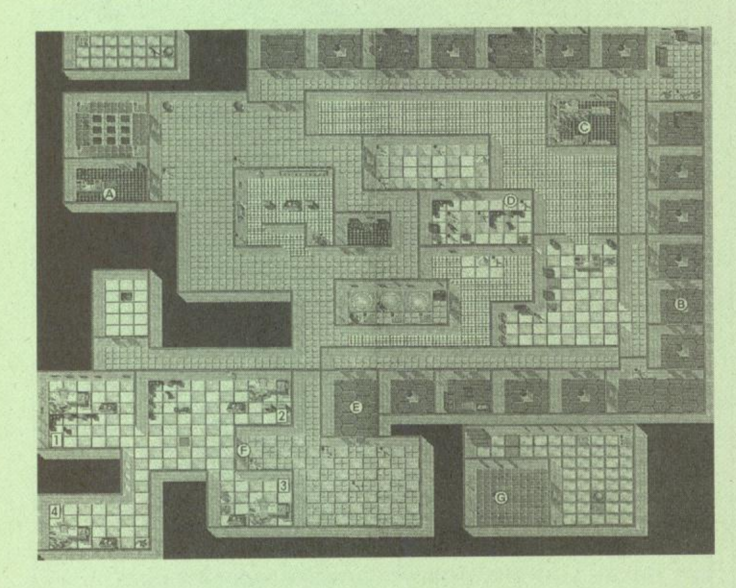
Alrai II

Die Utrece, die Einwohner dieses Planeten, legen manchmal ein merkwürdiges Verhalten an den Tag. Sie erheben keinerlei Gebietsansprüche. Dadurch besitzen sie oft eine nicht ganz klare Vorstellung von persönlichem Eigentum. Control-Spheren, begehrte Waren auf Alrai, werden des öfteren gestohlen.

Hier benötigt Ihr einen Beutel Diamanten und den Utrecian-Schlüssel. Einen Beutel bekommt Ihr im Loki's Sun. Der Utrecian-Schlüssel liegt am Vordereingang auf Ankaq Prime. Die Spheren of Awa und Rhyth und die Fake-Spheren befinden sich auf Alrai. Ihr benötigt sie, um Ankaq Prime zu vollenden und den Harmonic-Resonator zu erlangen.

Ihr werdet einigen Podesten mit roten Spheren begegnen. Tretet näher und untersucht sie, eine Sphere fällt genau neben sie. Drei dieser Podien sind mit goldenen Spheren bestückt, Ihr braucht sie, um Cu's Safe öffnen zu können. Eine weitere goldene Sphere findet Ihr bei (A).

Die Sphere of Rhyth liegt auf dem Podest (B). Vergeßt nicht, sie mitzunehmen.



ANKAQ, Alrai II

Die Fake-Sphere hat Fandelbroth (C). Gebt ihm den Beutel Diamanten, Ihr bekommt die Sphere. Sie ist auf Nashira III notwendig.

Nachdem Ihr alle goldenen Spheren gefunden habt, geht zu Cu's Büro (D). Sucht die Geheimtür. Schließt die vordere Tür zum Büro, sonst werdet Ihr angegriffen, sobald Ihr die Geheimtür öffnet. Sind alle Gegner ausgeschaltet, untersucht Cu's hinteres Büro. Ihr findet eine goldene Sphere und einen Geheimcode. Benutzt Ihr den Code beim Wächter (E), geht dieser aus dem Weg. Der Safe steht bei (F), der Utrecian-Schlüssel öffnet ihn.

Seid Ihr endlich im Tresor, müßt Ihr an den Orten 1 bis 4 die goldenen Spheren benutzen. Sorgt Euch nicht, daß Ihr festsitzt, sind alle vier Spheren plaziert, seid Ihr wieder frei. Eine Treppe erscheint in den Mitte des Raumes. Folgt der Treppe in Cu's Zentralgruft und nehmt die Sphere of Awa (G) an Euch.

Hinweise: Ein Bennuna tauscht für eine Sphere eine Tac-Nuke-Rifle ein. Gebt ihm eine Bronze-Sphere und nehmt die Waffe, die eine der besten im Spiel ist.

Seid Ihr in Cu's Safe, benutzt nur die goldenen Spheren. Die silbernen transportieren Euch aus dem Tresor heraus, die bronzenen fügen Euch Schaden zu.

SEKTOR IZAR

Arcturas III

Omega, ein Supercomputer mit künstlicher Intelligenz, kidnappt die Bewohner von Arcturas III. Die Eingeborenen sind primitiv und technisch auf dem Stand des Mittelalters der Erde. In ihrer Angst vor Fremden, schießen sie auf alles, was technisch gerüstet aussieht. OMEGA hat alle mit Plasmapfeilen ausgestattet, die Assault-Anzüge durchdringen können. Ihr könnt hier einen Starstone finden, der auf Izar II benötigt wird. Ebenfalls liegt eine Maint-Karte für die Mission auf Vindemiatrix Prime irgendwo versteckt.

Holt das silberne Medaillon (A). Geht einfach auf die Leute zu und es erscheint. Ein Gespräch mit der Lady (B) ist danach angesagt. Beantwortet ihre Frage mit "Ja" und sie wird Euch Briefe zum Ausliefern übergeben. Tragt die Briefe zum Boten (C), der Euch offizielle Papiere aushändigt. Nehmt die Maint-Karte (hinter ihm) für einen späteren Gebrauch ebenfalls an Euch.

Die offiziellen Papiere sind bei (D) eine Art Passierschein ins Schloß, die Zugbrücke fällt herunter, nachdem Ihr die Papiere gezeigt habt. Benutzt das Medaillon beim König (E) und er schließt Euch den Tresorraum über dem Thronzimmer auf. Das Zimmer erscheint Euch leer. Öffnet Ihr nur die eingekreisten Truhen, findet Ihr den Starstone. Nehmt den Stein und beamt Euch hoch.

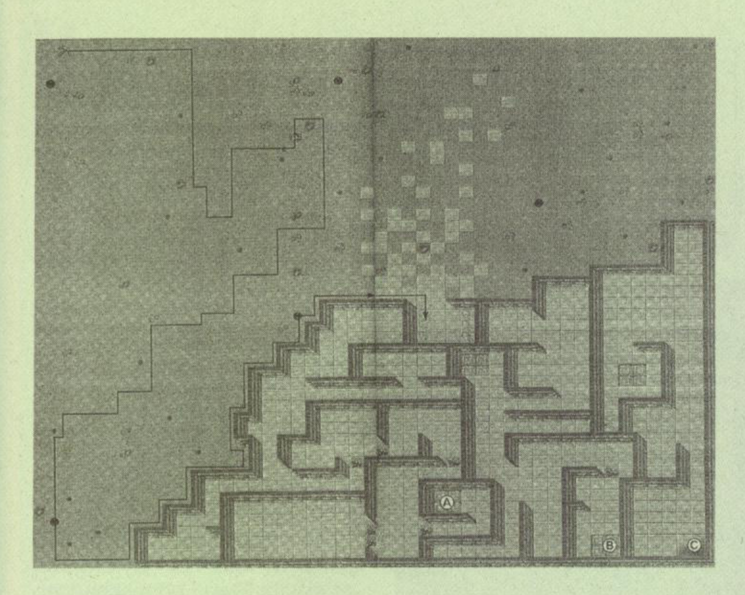
Hinweise: Geratet Ihr in einen Kampf mit den Arcturans, schießt nur auf Distanz. Die Plasmapfeile, die sie benutzen, besitzen eine kurze, aber tödliche Reichweite. Nehmt einige der Pfeile mit. Sie erweisen sich beim Zurückweichen als ausgezeichnete Waffe. Tötet die Wölfe beim Boten sofort, sie sind bissig und reißen Euch sonst in Stücke.

Alkaid Prime

Hier ist OMEGA, der Superrechner, zu Hause. Eigentlich ist dieser Planet ein Ort zur friedlichen Wiedereingliederung verstreuter Einwohner, muß jedoch ständig unter den Angriffen der Mizaranen leiden. OMEGA würde einen Hataphas-Edelstein für die Rettung geben.

Wenn Ihr auf Mizar V erfolgreich seid, ist es unnötig, diese Prüfung zu bestehen.

OMEGA erreicht Ihr über die Tür (A). "Er" erzählt Euch, daß "er" die Mizaranen loswerden und einige der defekten Terminals (B) wieder instandsetzen möchte. Geht nach erfolgrei-



IZAR, Izar 2, Karte 1

cher Mission dorthin zurück, wo OMEGA zuerst zu Euch gesprochen hat, und nehmt Eure Belohnung in Empfang.

Hinweise: Ihr begegnet weiterer subatomarer Bewaffnung. Tragt auf jeden Fall Modu-Rüstung oder Mayfield. Alles, was nach einer Falle aussieht – glühende grüne Laser, pulsierende weiße Kacheln, usw. – ist meistens auch eine. Sucht vorher alles genau ab und Euch passiert nichts.

Izar II

Der Concierge ist der letzte Überlebende der technologisch weit entwickelten Ipremi-Rasse. Er hält sich in einem großen, schwarzen Turm versteckt. Hier zieht er an den Strängen, die einen interstellaren Krieg beginnen bzw. beenden oder eine Regierung stürzen können.

Diesen Planeten müßt Ihr zweimal besuchen, um die Aufgabe zu lösen. Beim ersten Besuch ist der Hataphas-Edelstein ein Teil Eurer Eintrittskarte. Ein merkwürdiger Hut ist nötig, um die Last Stanza zu bekommen. Habt Ihr keinen bei Euch, findet Ihr einen auf Vindemiatrix Prime. Beim zweiten Mal müßt Ihr die Cygnus-Kanone dabei haben, damit der Concierge Euch das N.I.C.T.U. aushändigt.

Beamt Euch an den Eingang des Mud-Moores. An den meisten Stellen ist es zum Überqueren zu tief. Der Pfad führt Euch sicher durch den Moor zum Eingang des Turmes. Ihr werdet jedoch weitere Hataphas-Edelsteine suchen müssen, die im Moor zusammen mit einer technischen Karte verstreut sind. Insgesamt werden sechs benötigt, um in den Turm zu gelangen. Nehmt auf jeden Fall den Pickor mit, der zu Euren Füßen liegt, wenn Ihr heruntergebeamt werdet. Am Turmeingang stehen Statuen. Legt auf jede einen Edelstein, die Köpfe verschwinden mit den Edelsteinen. Sind alle Köpfe fort, öffnet sich die linke Wand. Dahinter haben Phlemrucks auf Euch gewartet. Sie sind mit subatomaren Blasters ausgerüstet.

Nach erfolgreichem Kampf geht zum Teletransraum (A). Ihr werdet öfter auf explosiven Schutt treffen. Die Explosion verläuft immer tödlich. Benutzt den Pickor und Ihr seid relativ sicher. Begebt Euch nun zu (B), danach zum Lift (C). Der Lift bringt Euch in den Untergrund. In ein Gebäude könnt Ihr nicht hinein. Davor steht eine Computerkonsole, untersucht sie. Mehrere Lichtmasten der selben Farbe umgeben das Gebäude, untersucht auch sie. Die Farbe des Mastes verändert sich jedesmal. Sind alle Masten unterschiedlicher Farbe, verschwinden sie zusammen mit den Statuen, die den Eingang des Gebäudes versperrt haben.

Im Gebäude stehen zweimal zwei Köpfe, die Euch Fragen stellen. Ein paar Killer-Roboter greifen an, zerstört sie und antwortet auf die Fragen. (Der Roceve ist nicht verrückt, der Concierge hat OMEGA gebaut, Vindemiatrix ist eine neue Kolonie und die Leute begehren nicht auf gegen Erfindungen des Concierge). Beantwortet Ihr die Fragen, die der Concierge aufgestellt hat, falsch, erwartet Euch eine harte Strafe. Untersucht die Statuen, sie sprechen zu Euch.

Nach den Köpfen folgt ein weiteres Hindernis: die Pockmarked Wall. Benutzt den Starstone an der Wand und Ihr könnt passieren. Kurz nach der Wand liegt ein Kraftfeld, an dem Ihr nur mit der Cygnus-Kanone vorbeikommt. Im Moment habt Ihr keine Kanone, also nehmt den Teleporter zu Eurer rechten.

ALNASL SECTOR
Alnasl Prime

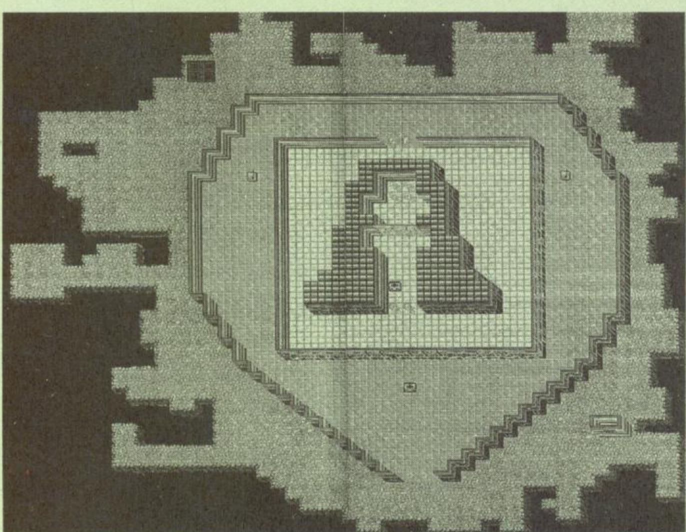
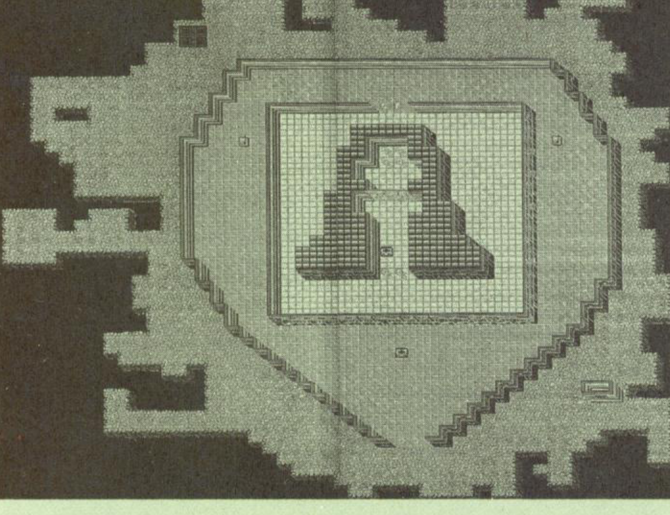
Die Ominar sind eine sehr weit entwickelte Rasse. Sie benutzen künstlich hergestelltes genetisches Material, um jung zu bleiben. Das Material wird neben zahlreichen Drogen und Wissens-Stabilisatoren im Strandware aufgehoben; und eben diese ist sabotiert worden. Das Chaos ist perfekt. Der Proconsul hat sich in der Halle der Station eingeschlossen und will nicht herauskommen. Sein Wissen wird benötigt, um den Strandware zu reparieren und das größte Desaster zu verhindern.

Gute Waffen und subatomar widerstandsfähige Rüstung sind hier von größter Bedeutung. Der Control-Hebel befindet sich beim Proconsul.

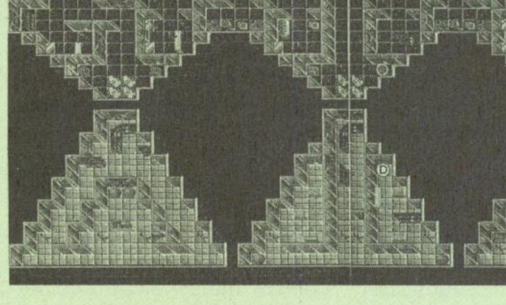
Ihr müßt als erstes durch die verschlossene Tür (B) gelangen und dem Proconsul eine Spritze mit nicht verseuchter Strandware verpassen.

Ein verrückter Ominar steht vor der Tür zur großen Halle. Er fragt Euch etwas und wird sich das Leben nehmen, wenn Ihr ihn für verrückt haltet. Speichert bevor Ihr mit ihm sprecht. Seine letzte Frage "Bin ich verrückt?" antwortet mit ja. Beantwortet Ihr alles zu seiner Zufriedenheit, geht er fort und Ihr könnt passieren. Ihr könnt ihn auch einfach erschießen. Die Anti-Matter-Granate, die er Euch gibt, hat für das Spiel keinerlei Bedeutung.

Sprecht mit dem Ominar bei (A), der versucht den Türmechanismus zu reparieren. Er

IZAR, Izar 2, Karte 2



ALNASL, Alnasl Prime

benötigt sechs Control-Crystals, die sich an den eingekreisten Orten auf der Karte befinden. Sucht Ihr in einem der anderen Spindeals als den eingekreisten, löst Ihr eine Anti-Matter-Granate aus. Gebt die Crystals dem Ominar (A). Es sagt zwar das gleiche, wie beim letzten Mal, sobald er aber den sechsten Crystal hat, öffnet er Euch die Tür (B).

Holt jetzt den Microtic-Injector und einige Proconsul-Strandware. Sie befinden sich auf dem Schutt eines der Schiffe, die der verrückte Ominar zerstört hat. Es gibt drei Transporterstationen, die dritte ist defekt. Ihr könnt die zweite dazu veranlassen, Euch dorthin zu bringen, wo der dritte Lift ankommen würde. Benutzt dazu das Mindnet. Der Ominar (C) ist Euch behilflich. Er injiziert Euch die Strandware, die notwendig ist, um das Mindnet zu benutzen.

Nach der Injektion werdet Ihr den Mindnet-Schlüssel (D) finden müssen. Der Lift gegenüber (D) auf der Karte führt dorthin. Nun geht zum nächsten Teletrans und holt den Microtic-Injector, der wie eine Neutronenwaffe aussieht. Seid Ihr schon im Besitz eines Microtic-Injectors, könnt Ihr Euch diesen Schritt sparen. Habt Ihr sowohl den Injector als auch den Schlüssel, geht zum Mindnet-Pad (E). Das Mindnet schaltet sich an und fragt Euch, ob der Lift zwei Euch zum Ankunftsort von Lift drei führen soll. Antwortet mit "Ja" und geht zum zweiten Lift, der Euch ins dritte Debris fährt. Die PC-Strandware sieht wie jede andere Strandware aus. Sucht genau, bis Ihr etwas findet, das wie schwere Magazine aussieht.

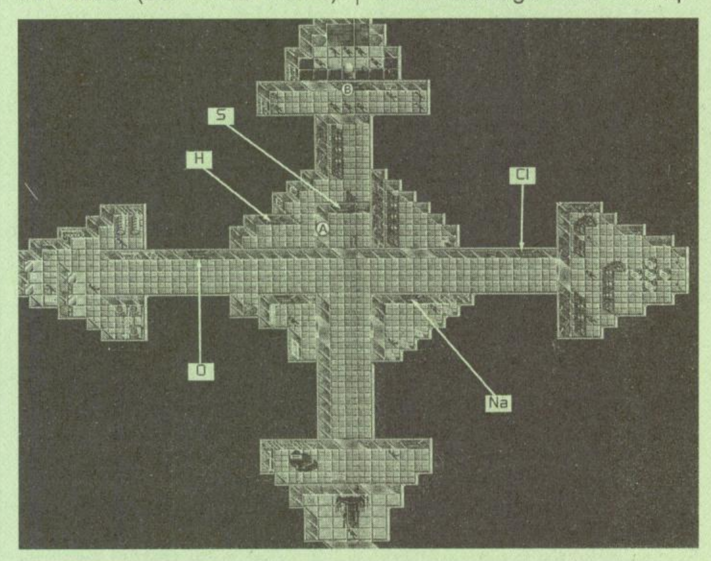
Geht dann mit der Strandware und dem Injector zurück zur großen Halle. Benutzt die PC-Strandware am Proconsul, während der Injector sich im gleichen "Inventory" befindet. Es "fesselt" den Proconsul und er händigt Euch einen Control-Hebel aus.

Hinweise: Tragt auf jeden Fall subatomar widerstandsfähige Rüstung. Es ist ein sehr schweres Level. Speichert so oft wie möglich zwischendurch ab.

Vega IX

Ein mörderisches Experiment hat im Weltraum einen Riß verursacht. Waypoint 9 ist starker Strahlung ausgesetzt worden. Durch sabotierte Strandware und Strahlenverseuchung wurden mehrere Stationen außer Gefecht gesetzt. Der Proconsul der Station hat eine tödliche Dosis verseuchter Strandware abbekommen und hat sich im Shuttle-Control-Raum eingeschlossen.

Um hier erfolgreich sein zu können, müßt Ihr einen Control-Hebel (auf Alnasl Prime) besitzen. Den Fluchtcode erhaltet Ihr nach Abschluß dieser Prüfung.



ALNASL, Vega IX

Die zwei Türen lassen sich nur mit der korrekten Kombination öffnen. Wenn Ihr auf die Tür (A) zugeht, erscheint "NaCl" am Monitor. Er ist die chemische Verbindung für Natriumclorid (Salz, engl.: Sodium Chloride). Sucht nach einem Monitor Sodium und einen Chloride auf Eurer Karte, dann öffnet sich die Tür. Die nächste Tür ist H_2SO_4, zwei Teile Wasserstoff (Hydrogen), eines Sulfat (Sulfur) und vier Teile Sauerstoff (Oxygen). Sucht den Hydrogen-Monitor zweimal, Sulfur einmal und Oxygen viermal, und die zweite Tür springt auf.

Eine weitere Tür (B) ist versperrt. Benutzt hier den Control-Hebel und Ihr seid drin. Ominfajadin, der Totschläger, wartet auf Euch. Schießt Ihn nieder und nehmt seinen Fluchtcode an Euch. Das war's.

Hinweise: Wieder sind die Waffen subatomar. Schützt Euch mit Anti-Neutron-Rüstung. An einigen Stellen könntet Ihr auf Strahlung treffen. Gebt acht und geht nicht unnötig umher.

Sector Alnasl
Ascella II

Die tückischen Ipremi Secundus haben diese Ominar-Basis erobert und benutzen sie als Außenposten, um weiter ihren dunklen Geschäften nachgehen zu können. Unter extremen Sicherheitsvorkehrungen wird ein Algo-Cam auf der Basis gehalten. Die Secundus sehen nicht so aus, als wären sie zu einem Tauschgeschäft bereit, daher müßt Ihr Euch das Algo-Cam erkämpfen. Der Fluchtcode (von Vega IX) ermöglicht Euch später von hier fortzukommen.

Die Bewohner sind alle unfreundlich und überhaupt nicht hilfsbereit. Die Death-Roboter sind überall, werden jedoch erst feindlich, wenn Ihr angreift. Die Ipremi Secundus sind immer feindselig. Die Vordertür (A) läßt sich mit dem Computer (B) öffnen, die Kachel, um sie zu schließen, liegt bei (C). Mit Hilfe des Fluchtcodes wird der Computer aktiv. Erschießt den Roboter, der die Tür bewacht. Lauft schnell ins Innere, da nun alle Roboter feindlich gesinnt sind. Tretet auf (C), die Tür schließt sich und beschützt Euch vor den aggressiven Blechmännern. Um durch die geschlossene Tür (G) zu gelangen, müßt Ihr die Computer (D) und (E) in die Luft jagen. Einer der Computer kann erst erreicht werden, wenn die Wand (F) mehrfach angebufft wird. Beide Rechner müssen außerdem mit dem Hammer bearbeitet werden, bevor sie den Geist aufgeben. Geht durch die Tür (G) und holt das Algo-Cam am Ende der vielen Gänge.

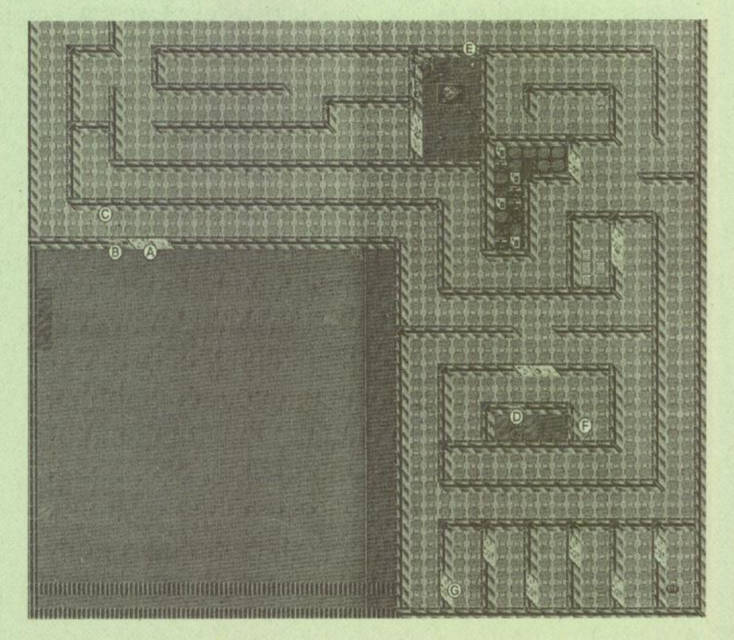
Hinweise: Es ist die TÖDLICHSTE Szene im ganzen Spiel. Folgt diesen Hinweise, bevor Ihr die Tür (G) angeht, es erhöht Eure Lebenschancen gewaltig. Speichert öfter ab.

Vier Shrouds of Kriq und ein böser Death-Roboter befinden sich in einem der Räume. Hebt sie auf jeden Fall auf, bevor Ihr die Zerstörung der Computer beginnt oder die Tür (G) passiert.

Eine der verschlossenen Türen läßt sich nicht öffnen. Der ISC-Pin sperrt sie auf. Im Innenraum liegen vier Cygnus-Kanonen und vier Dreadnought-Suits. Es sind die besten Waffen bzw. Rüstungen von ganz Planet's Edge. Sie werden ebenfalls benötigt.

Die Secundus sind mit Blue-Quark-Waffen ausgestattet. Es sind subatomare Waffen mit geringer Reichweite. Es wäre geschickt, eine Tac-Nuke-Rifle (auf Alrai II) mit weitreichender Wirkung einzusetzen.

Beim Eintreffen auf dem Planeten tragt Assault-Suits. Sie sind der beste Schutz gegen die Super-Laser der Death-Roboter.

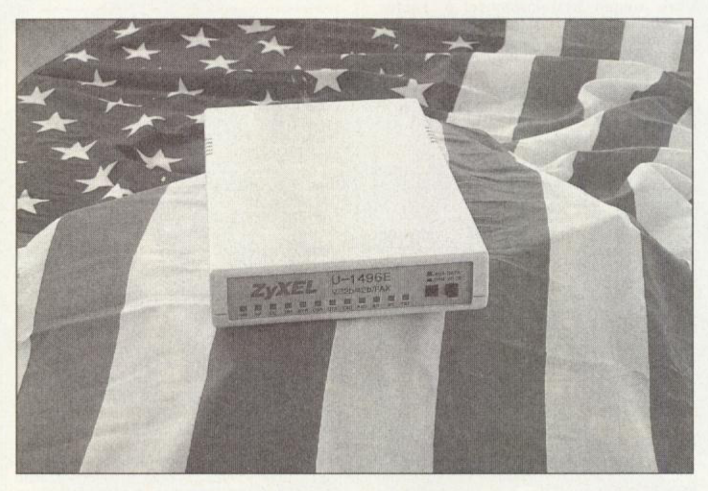

ALNASL, Vega IX

Hoffentlich haben wir Euch mit unserer "Modem"-Ecke Appetit auf ein paar vergnügliche Stunden mit Computer, Modem und Telefonleitung gemacht. Wer noch kein Modem hat, sollte einen Blick auf das *ZyXEL*-Modem werfen, das wir hier vorstellen. Ein weiteres Problem vor dem der Neuling steht, bevor er die ersten Daten durch die Leitung schieben kann, ist die Wahl eines sogenannten *Terminal*-Programms. Dieses Programm ist notwenig, um dem Modem zu "erklären", was es machen soll. Eines der gebräuchlichsten und beliebtesten Programme dieser Art, ist *Telix*. Normalerweise könnt Ihr Euch *Telix* ein paar Tage in Ruhe anschauen, bevor Ihr Euch für den Kauf entscheidet. Gefällt Euch *Telix* (oder ein anderes Shareware-Programm), solltet Ihr es registrieren lassen und bezahlen. Meistens befindet sich ein entsprechendes Registrierungs-Formular auf der Programmdiskette. Wer gleich kaufen möchte, kann sich *Telix* bei der Firma **CDV Software** in Karlsruhe bestellen.

Solltet Ihr noch Fragen haben, einen wichtigen Spieletip benötigen oder selbst einen Tip abgeben oder auch nur mal "Hallo" sagen möchtet, könnt Ihr Euch (sofern Ihr *CompuServe*-Benutzer seid) an Michael wenden. Hier nochmal seine E-Mail-Adresse: 71333,665.

Power Line

Der heiße Draht



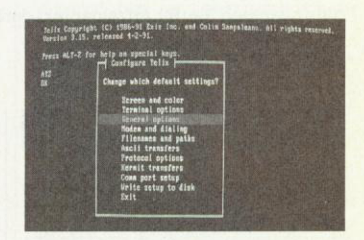
Preiswert und zuverlässig, aber nicht postzugelassen: Das *ZyXEL*-Modem (hier ein älteres Modell, ohne "Plus")

Ein Modem muß her!

Da lest Ihr jeden Monat in der *POWER PLAY* über schnuckelige Spielchen, die man mit einem Modem anstellen kann. Leider habt Ihr noch keines. Aber dank ausgiebiger *POWER PLAY*-Lektüre liebäugelt Ihr mit einem solchen Gerät und habt rund 800 Mark auf dem Sparbuch. Der Datendoktor empfiehlt dann ein *ZyXEL*-Modem. Die Standartausführung mit der Bezeichnung *1496 E plus* bietet nicht nur Übertragungsgeschwindigkeiten von bis zu 19200 Baud, sondern dient auch als Faxgerät. Das *1496 E plus* ist eine externe *ZyXEL*-Variante, bei der die verschiedenen Betriebsfunktionen an einer LED-Leiste abzulesen sind. Wer lieber ein Modem im Rechner einbauen möchte, kann sich auch die passende Steckkarte besorgen. Modemfreaks, die Wert auf Luxus legen und mehr Geld anlegen wollen, kaufen sich kurzerhand die Edelausführung mit LCD-Display. Leider haben die *ZyXEL*-Geräte einen entscheidenden Nachteil: Keines ist von der Post zugelassen. Und ohne die ZZF-Freigabe der Telekom, ist der Betrieb am hiesigen Telefonnetz strafbar. Interessierte wenden sich am besten an die Firma **Point**-Computer in München, die neben den *ZyXEL*-Geräten auch postzugelassene Modems der High-End-Marke *US Robotics* im Programm haben.

Verbindung gewünscht

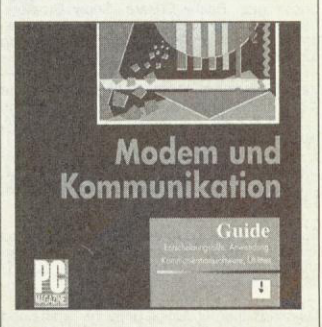
Da steht es nun das frisch gekaufte Modem. Mit akribischer Feinfühligkeit habt Ihr alle Kabel sorgsam verlegt, für Strom gesorgt und das Modemhandbuch gewälzt. Damit ist es meistens nicht getan. Denn irgendwie muß dem Modem beigebracht werden, wie es ein anderes Modem anruft, mit welcher Geschindigkeit die Verbindung zustande kommen soll, was passiert, wenn die Leitung unterbrochen ist oder der Partner gerade auflegt. Um dem Modem all diese "Kleinigkeiten" verständlich zu machen, lohnt sich die Anschaffung eines Terminalprogramms. Ein sehr beliebtes Programm dieser Art ist die Sharewaresoftware *Telix*. Der Komfort von Telix hält sich im Angesicht der mausgeilen Softwarewelt – eine Maussteuerung gibt's nicht – in Grenzen. Aber mit simplen und auch für Laien schnell verständlichen Tastenkombinationen läßt sich das Programm nach kurzer Eingewöhnungszeit und der passenden Konfiguration ganz fabelhaft bedienen. Ungemein nützlich ist dabei eine eingebaute Hilfsfunktion, die die verschiedenen Tastenkombinationen erklärt. Mit enthalten, wie in anderen Terminalprogrammen auch, ist ein komfortables Telefonbuch in dem Ihr alle Anschlußnummern dauerhaft speichern könnt. Per Tastendruck wählt dann das Modem den gewünschten Anschluß. Für Einsteiger interessant, die mit den Modembefehlen auf Kriegsfuß stehen, ist eine fertige Liste mit gebräuchlichen Modems, die bei der Installation für die richtigen Einstellungen sorgt. Für eine Vollversion von *Telix*, inklusive umfangreichem Handbuch und Up-Date-Service müßt Ihr bei einem Sharewarespezialisten wie dem *CDV*-Versand in Karlsruhe rund 200 Mark anlegen.



Mit dem Terminalprogramm *Telix* erklärt Ihr Eurem Modem was es machen soll

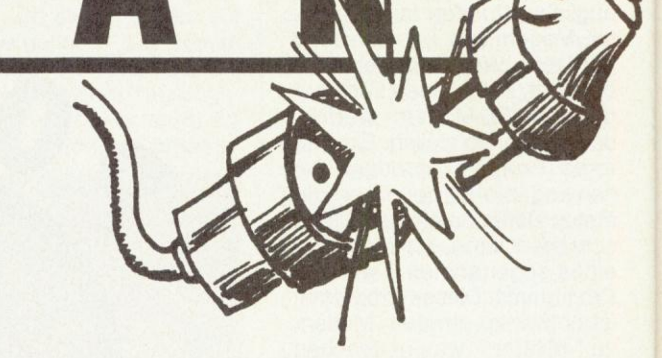
Lesefutter

Auch wer sich intensiv mit dem Thema Datenfernübertragung beschäftigt, stößt auf einige härtere Problemnüsse. Wenn gerade kein versierter Kumpel zur Hand ist, der einem weiterhilft, rettet uns nur noch der Griff ins Buchregal vor dem Problemfrust. Eines von zahlreichen Büchern, die sich mit dem Thema DFÜ auseinandersetzen ist der 384 Seiten starke Wälzer *Modem und Kommunikation* aus dem Tewi-Verlag. Für die stolzen 59 Mark, die das Buch kostet, bekommt Ihr reichlich Lesefutter und eine Diskette mit einer Demo-Version des Kommunikationsprogramms *Crosstalk* sowie nützliche Test- und Diagnosesoftware.



Mehr Wissen macht nix: Eines der vielen Bücher zum Thema Modem

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **August-Ausgabe** (erscheint am 14. Juli '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 10. Mai '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **September-Ausgabe '93** (erscheint am 11. August '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verk. C64 + Floppy + Cartridge + Farbmon. + 50 Disks + div. Bücher, VB 350,- DM, Tel. 089/4480732 (Florian)

Verk. C64 II, Floppy, 100 Leerdisk, Zubehör ohne Joystick für 250 DM, Tel. 02242/81486, Hans Hanke, Hennef 1, nach 16 h

Kaufe ältere Rollenspiele, Adventures: Alternate Reality 2, Galdregon's Domain, Real ms of Darkness, Gemstone Warrior, Fire King, Standing Stones, Tel. 05832/305 Carsten

Guild of Thieves 30,-, Tel. 07762/1426 Andreas

Verk. 128 D + Farbmonitor 1901, Drucker Star LC-10C, Datasette, 2 Joysticks, 200 Disks, Mouse, div. Bücher, Preis VB, Tel. 02183/6366 ab 14 h, Stephan

Verk. C128 + Mon. + Floppy + Drucker + Maus + Pagefox + Bilder + ZS dazu Software + div. Literatur etc., Preis VB, Tel. 05571/4213 ab 18 Uhr, Maik verlangen

Verk. C64 orig.: Preise zw. 5 DM und 40 DM. Liste gg. RP bei: Mario Mata, Hauptstr. 45, 6751 Mackenbach

Verkaufe die Spiele: Neuromancer deutsch 30 DM, Chuck Yeagers 40 DM, Dragon Wars 25 DM, R-Type 25 DM, Echelon 20 DM, Die Reise z. M. d. E. 20 DM, Tel. 02671/3258

Verk. C64 II, 1541 Floppy, Farbmonitor, Drucker, 1 Joystick, 1 Maus + Pad, Bücher, Programme und Spiele mit d. Anleitung 800,- DM, Tel. 06298/7806

Amiga

Verk. Larry 2 + 3 je 40 DM, Awesome 15 DM, Blue Max 30 DM, 3D-Constructionkit 40 DM, Zany Golf 20 DM, E-Motion 20 DM, Wetten daß 10 DM, orig. verpackt mit Anleitung 100 % o.k.!Tel. 05131/54999

Amiga Rückkehrer sucht wieder Tauschpartner zur Auffrischung seiner Softwarebestände. Bitte Schreibt an: Alois Schmalzl, Probstberg 62, 8411 Wenzenbach

Suche orig. Bucky O'Hare, Snow Brothers, Asterix & Obelix 20 DM Belohnung + Verkaufspreis. Schreibt an: Alois Schmalzl, Probstberg 62, 8411 Wenzenbach, Tel. 09407/2912

Verschenken tue ich nichts! Aber ich verkaufe weg. Geldm. meinen Amiga 500 + 1048S Mon. + 1 MB + 2 ext. Laufwerke für ca. 1000 DM, Holger, Tel. 04922/1266

Die Kathedrale 40 DM, Elvira 1 40 DM, Civilization 50 DM, Apidy 40 DM, alles Original, Tel. 07041/83447 zu verkaufen

Suche externes Laufwerk 5,25 Zoll (nicht zu teuer), für Amiga 500, mit Büchern, wer dazu noch Spiele hat, bin interessiert! Tel. 02191/663755 (fragt nach Markus)

Tauschpartner für Amiga gesucht. Suche und habe immer die neuesten Spiele und Anwenderprogs. Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26, Germany

Verk. Amiga 500 + TV-Modulator, 1 MB, 2 Joysticks, Leerdisketten und 3 orig. Spiele (Fire and Ice usw.) für 550 DM, Tel. 09082/1588

Verk. Amiga 500 mit 512 KB Erw. + 2 Joy. + Mouse + 1084S + 80 Disks + Box + Epson LX-400, 9-Nadel-Drucker für 1500 DM, Valentin, Tel. 05241/79660

Verkaufe Battle Isle 45 DM und Bundesliga Manager Prof. + Editor 55 DM, Tel. 07042/4457 (ab 15 Uhr)

Verkaufe orig. Lemmings, Bl.-Manager, Populous 2, PGA Tour Golf je 45 DM. Suche orig. Tetris, Supertetris, H.-J. Kubsch, Wunne 26, 5750 Menden 1, Tel. 02373/62695

Verk. wegen Systemwechsel 2. Laufw., Civilization, Formula one Grand Prix, 2. Joystick, Grabner Andreas, Tumbach 1, A-4210 Gallneukirchen, Tel. 07235/3208, Austria

Verk. orig. Castles, Powermonger, Trans World, Wings, M1 Tank Platoon, Dungeon Master für je 35 DM, 3D Construction Kit für 90 DM, Tel. 02985/416 (Matthias)

10 Erotik Disks inkl. Sex-Tetris 60 DM. Suche Tauschpartner, C. Wohlfarth, Am Tor 12, 3559 Hatzfeld 2

Verk. Originale: Lotus 2, Bund. Liga Mana. Prof. zu je 45 DM, Lemmings, Sensible Soccer zu je 35 DM, Super Cars 2, Speedball 2, Lotus 1 zu je 20 DM, Tel. 02359/6023 Ralf

Amiga 2000 mit 4 LW, PC-Card, 1084S, Drukker und vielen Programmen sowie jede Menge neuer Spiele, Preis VB 1500,- auch ohne Monitor, Tel. 05541/32874

Verkaufe Silent Service II und Titus The Fox, Tel. 08137/8978

Biete alle Bards Tale, Chuck Yeagers, Ultima V + VI, Genghis Khan, Leisure Suit Larry I, II und III, Lemmings und Sim Earth, Tel. 06151/55267 Helmut

Verk. A500, 1 MB, 2. LW, 1 Joystick + Spiele Amberstar, Indy 3 Adv., Bane of C., M + M3, Dungeon Master, Chaos, Eye of B. 1, nur komplett für 420 DM, Tel. 0631/68305

Verk. KQ 1, 2, 3, SQ 1, Larry 3, 5, PQ3, 1, Test Dr. II, Fer. F1, Car. Com., Easyamos, Amos, suche Ports of Call & Teenage Queen. B. Swagers, Gooioord 75, NL-1103 CE Amsterdam

Verk. orig. Indy 4 70 DM, Indy 3, Monkey 1, Mega o. Mania, EOB1 je 60 DM, Cadaver, Pirates, Paradroid 90 je 50 DM, Bard's Tale 3 40 DM, Tel. 0381/4590628 (Stefan) zw. 15 - 18 Uhr

Verk. orig. Flgh. O. Intr., F15, X-Copy, Sp. Forces je 35 DM, Populous, T. prom. Land, Sim City, Demom., Erw. I + II je 25 DM, Powermonger, Battles Isles + Data je 35 DM, weitere Sp. a. Anfr. Tel. 07731/53253, ab 17 h

Verkaufe Amiga 500-Set, 5,25 Zoll Floppy, 1 MB RAM, HF-Modulator, Maus und komplette Spielesammlung, Preis 1000 DM, Christian Schneider, Wilhelm-K. Str. 50, O-7812 Lauchhammer-3

Verkaufe Turbokarte 68030 CPU 4 MB 32 Bit MMu Co-Prozessor 68882-40 MHz + 1/2 Jahr Garantie, Tel. 06033/65064, 1050 DM

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, TV-Modulator, Bootselector, 2 Mäuse, 120 Disketten, über 30 original Spiele sowie notwendige Lektüre, 1200 DM oder ohne Spiele 700 DM, Tel. 08261/4356

Verkaufe Original-Spiele für Amiga. Liste bei mir anfordern gegen 1 DM oder Briefmarke, Andreas Kratt, Abt-Ernst-Str. 6, 7930 Ehingen

Verk. Amiga 2000 B, 1084S neu, MK III, 2 3,5 Zoll intern, 2 Joysticks, Trackball 400 Disketten, 50 orig. Programme, viel Literatur 900,- Tel. 02227/82444 oder 04638/8584

Billige Originale: Champions Krynn, Dark Queen, Death Knight, Amberstar, Great Courts 2, (35 DM), Beam, Kick off 2 Data (15), Tel. 02103/62767 Franz

Amiga-Software ab 10 DM zu verkaufen (z.B. Sensible Soccer alt, Their Finest Hour, Powermonger). Liste von Cord Pukall, Munastr. 7, 3101 Höfer

Löse meine Softwarewammlung auf! Bei Interese; Sven Lebherz, Sulzbacher Str. 52, 7150 Backnang. Liste gegen 1 DM Rückporto, PS.: alles Originale!

Löse meine Softwaresammlung auf! Bei Interesse: Sven Lebherz, Sulzbacher Str. 52, 7150 Backnang. Liste gegen 1 DM Rückporto, P.S.: alles Originale!

Verk. orig. Bundesliga M. Prof. + Tor-Ed. 90 DM, Plutos 20 DM o. beides zusammen 105 DM, Tel. 09202/1235 Heiko ab 18.15

Verk. 5,25 Floppy, Sim. Ant, Space Quest IV Formula One Grand Prix. Suche Festplatte (20-88 MB) 1,5 MB Erweiterung für Amiga 500! Tel. 07131/166762 (Boris)

Verk.7 Amiga-Klassiker zum Preis von 120 DM. Bitte meldet Euch bei Hans-Georg Schmidt, Tel. 0271/353875

Verkaufe Bandit Kings 30 DM, Buck Rogers I 20 DM, Kings Bounty 20 DM, Eye of the Beholder I 20 DM, Tel. 06173/62511, Michael, verhandlungsbereit

Verk. Indy 4, Elvira II, Populous II, + Zusatz Mad TV, Black Crypt, Larry 5, Eye of the Beholder, Spirit of Adventure, Dynblaster, Pools O. D. für je 45,-, Chris, Tel. 0221/633838

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe und suche immer die allerneuesten Spiele. Liste an Mike Blank, Borgfelder Str. 16, 2000 Hamburg 26, Germany

Verk. History Line, BMP+, Speedball 2, Flight o. t. Interuder, Rodland, Atomino, B. Isle 2, Powermonger, Imperium, Gods, u.a. ab 10 DM, Tel. 09367/3670, ab 17 h

Suche neueste Software für Amiga. Zahle bis 5 DM, noch dazu suche ich Space Crusade, Reiter von Rohan. Tel. 089/6792866, nur nachmittags, nach Alex fragen

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084S, 2. LW, 23 Originale, 80 Leerdisks, div. Zubehör, NP 3500 DM, VP 1111 DM, Tel. 02132/8488, ab 19 h, Ilja

Suche möglichst günstig Spiele für Amiga und PC. Bin auch an günstigen Modulen für MD, Snes und GB interessiert. Markus Krämer, In den Linden 87, 7121 Ingersheim 2

VK. Originale zu Dumping-Preisen, z.B. Lemmings 2, Mad-TV-Data, Maniac-M2, Elite 2, Desert-Strike, X-Wind., Edic u.v.m., alle gebraucht, Tel. 07321/48578

Verk. 200 Leerdisks mit Diskettenboxen 3,5 Zoll für 200 DM, verk. außerdem orig. Indy 4 für 70 DM, X-Copy Pro V.5.2 für 50 DM, alles 100 % o.k., Tel. 04922/1427

Verk. A500 1 MB + 2 Joyst. + Maus + TV-Mod. + 2. LW + Softw. + Bücher für DM 600 + 29 Spiele für DM 5 bis DM 30, alles zusammen für DM 800, Tel. 09722/1774, Bernd

Verk. Amiga-Orig. Preis zw. 10 und 55 DM, Gratisliste anf. bei: Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tl. 09231/4204

Verk. Indiana Jones 4 für Amiga 45 DM, Tel. 09422/5488

Verk. A1000 (ohne Monit. u. Drucker), Preis VB. Angebote an S. Hinske, Ginsterweg 8, 6442 Rotenburg/F., Tel. 06623/5266

Verkaufe A500, 1 MB, 2. Laufwerk, Joystick, mehrere Spiele + Textverabeitung PWrite, insg. 45 Disks für 650 DM, Anrufe unter Tel. 04171/75692, Di-Do ab 18 Uhr, Selbstabholer

Verk. f. Amiga: KQI-III 10 DM, Dr. Wa., Uninv., Pol. Q 15 DM, Camelot, B. Rogers 20 DM, Neurom., F-18, H. of Sh. 10 DM, oder kompl. 100 DM, Tel. 04741/8710

Verkaufe: BC Kid 30 DM, Chaos Engine 35 DM, History Line 45 DM, Legend of Kyrandia 45 DM; MM3 45 DM, First Samurai 25 DM, diverse ältere Spiele je 10-20 DM, T. 06782/7840 Jörg

Battle Isle, Wing Commander, Bundesliga-Manager 1 + 2, Dynatech, History Line, Sim Earth, Kings Quest V, Black Gold, Invest, Megalomania u.v.a., alle 1/2 Preis, Tel. 08261/4356

Verk. A2000, 1 LW + Monitor, 1/2 Jahr alt, 1 MB, inkl. original Spiele, z.B. Sens. Soccer '93, Powermonger, Special, Force usw. für 1400 DM VB, Konstanz, Tel. 07531/27192

Verk.: A500, 1 MB LW neu, Fachmag, viele orig. Spiele-Prg., 2 Joy., Mouse, TV-Modulator, NP: 1300 DM, alles nur 500 DM, Tel. 0751/553478, ab 19.00 Uhr erreichbar

Verk. orig. Indy 4 dt. 60 DM, M. Kolditz, O-6841 Knau, Rosenweg Nr. 9, Tel. 036484/276 (+ Porto)

Verk. A500, 1 MB, A. R. 3. 1 Maus, Joystick, 30 Leerdisks, 2 Games für 800 DM (VB), Tel. 05109/7172, Samstag + Sonntag ab 18.30 Uhr! (Call me fast!)

Verkaufe Their Finest Hour, Flight of the Intruder, Team Yankee, Conflict Europe, Second Front, Uninvited, Bandit Knights of China (Preise VB), Tel. 02222/63280 (Tom)

Verk. Amiga 500+ mit Monitor, 20 MD-HD, 2 MB-Speicher, 2. Laufwerk, 10 Top-Spiele + Gratispaket mit Hard- + Software für 1800 DM, Tel. 0721/679066, Alex

Verk. Amiga 500+ mit Monitor, 20 MB-HD, 2 MB-Speicher, 2. Laufwerk, 10 Top-Spiele + Gratispaket mit Hard- + Software für 1800 DM, Tel. 0721/679066, Alex

Verk. History Line 1914-18! Der absolute Mega-Hit für nur 70 DM (NP 120), Tel. 07402/7247 (ab 14 h) Stefan verlangen — Call now or never

Verk. Larry III + V, Power Monger + Data, Birds of Prey, 688 Attack SuS, M1 Tank Platoon, Loom, Red Storm R., Zak McKracken, Imperium, Englisch + Europa +; 10-20 DM, Tel. 04161/52187

A500, 1 MB RAM, Farbmonitor, Festplatte, 100 Disketten + Box, Maus + Pad, Bremse, Zweitlaufwerk, Joystick, für nur 1500 DM, Ralf Tuchscherer, Str. d. Jugend 1, O-4101 Langenbogen

Achtung: Verk. M&M3, Railr. T., Amberstar, Fate je 39,-, Battle O. B., Imperium je 25,-, Eobe 15,-. Alles orig. u. 100 % o.k.! M. Honscha, Mellener Str. 16 B, 1000 Berlin 49

Verkaufe 1869 à 35,-, Shadowland à 30,-, Dynatech à 35,-, Turrican 2 à 15,-, ST Dragon à 15,-, Swift à 15,-, Hillsfar à 10,- + Verp. u. Porto, Bauer Lothar, Mondorferstr. 49, 6640 Merzig 4

Verk. A500, 2. LW, 2,5 MB, TV-Modulator, 250 Disks, viel Zubehör für 750,- DM (auf Wunsch auch mit Monitor + 350,- DM), Thomas Müller, Hohe Str. 29, O-8122 Radebeul

Amiga 2000 B Hard- + Software meistbietend zu verkaufen (Originale). Selbstabholer bevorzugt! Liste anfordern unter Tel. 09342/37997, ab 17.00 Uhr

Verk. Amiga 500 mit 1 MByte RAM, Monitor 1084 u. diverses Zubehör u. Spiele; Preise VB, Tel. Mo-Fr ab 17.00 (02166) 82129

Verk. wg. Systemwechsel 30 orig. Amiga-Spiele, z.B. History L., Formula 1 GP, X-Copy m. Hardwarez., Epic, Populous 2, F15 II usw., Tel. 07731/53253, ab 17.00 Uhr

Verk. Bücher f. Amiga, z.B. Becker Text f. Einst., Amiga Spiele, DL Paint III, Lucas Games + 30 orig. Spiele, z.B. Pop. 2, H. Line, F One GP, wg. Systemwechsel, Tel. 07731/53253, ab 17.00

Verk. orig. Wing Commander, Schicksalsklinge, Lemmings 2, First Ice, Railroad Tyconn, Amos-Basic usw., Ralf, Tel. 06421/47526, ab 18 Uhr

Verk. A500, 1 MB, 2. LW, Monitor, 5 orig. Spiele (Indy 4, Powerm.) für 800 DM, Tel. 02236/68589, Martin

Verk. A500 mit 1 MB RAM, Monitor 1084S, externes Zweitlaufwerk, 4 orig. Spielen (EOB 2), 2 Joysticks, Workbench 1.3, 50 Disks, Literatur, 1100 DM VHB, Tel. 0611/5990242

Verk. Originale: Die Kathedrale 30 DM; Exterminator 15 DM; Big Business 30 DM; Reflections Animator 40 DM; Larry V 35 DM; Monkey II 40 DM; Kings Quest V 35 DM; Epic 35 DM; Thomas Bergen, Schillerstr. 39, O-5082 Erfurt, Tel. 0361/28532

Stop – Amiga – Stop
Verkaufe Originale: Shadow of the Beast 2 20 DM, Team Suzuki 20 DM, Stun Runner 10 DM. Bitte nach 17 Uhr anrufen unter Tel. 08581/1217

Amiga + S-NES – Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es (auch SeMas Demos etc.), evtl. auch Anfänger, call: 0424/422043 Klaus

Amiga + S-NES – Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es (auch SeMas Demos etc.), evtl. auch Anf., call: 0424/422043 Klaus

Suche LW 3,5, Monitor 1084, S. Service 2, Return of Medusa, Rings o. M., Thomas Wawrik, Moorweg 10, O-3607 Wegeleben, Tel. 039423/6070 oder 8940

A1200, 64 MB Festplatte, VB 1300,-, Monitor Philips 8833 Stereo, VB 300,-, zusammen + 2. Floppy, Joystick, ca. 200 Disks, z.B. Final Copy, DPaint 4,5 etc., VB 1750,-, Tel. 0511/415409

Verk. A500 Plus, 2 MB, 2. Laufwerk, 2 Joysticks, 16 orig. Games (z.B. Lotus 3, Elvira 2, John Madden), Maus, Mauspad, Computer 1 Jahr alt, 100 % o.k., VB 1200 DM, Tel. 08638/84706

Verk. für 40 DM Larry 2 & 3/PQ 1 & 2/SQ 1 & 3/Iceman/CB 1/KQ 4/Gold Rush/L. Ninja/DD 3/Chambers of Sh./It Came/für 50 DM Larry 5/Loom/Willy B./Operation/Tel. 0711/8892688

Kathedrale + Lösung/Beholder 2 + Lösung à 60,-, Bundesliga Manager Prof./Castles 1/Regent à 40,-, Tel. 06022/71164, Anrufbeantw.

Verk. orig. Spiele: Battle of Britain, Airbus A320, MPs Formula One Grand Prix je 60 DM, 4. Super Hang on, Run the Gauntlet je 5 DM, Tel. 06332/14318

Verk. Amiga 500 + Festp. 52 MB + 1 MB RAM + hochwert. Farbd. + Commodore Farbm. + 10 neuwertige Spiele (Indy 4, BAT 2...) für 3000 DM, neuw. 4500 DM — G. Fendler, 8094 Edling, Erlenstr. 11

Verkaufe Amiga 2000 mit 2. Laufwerk, Profex CM 14 s Plus, Star 24-10, Florian Kröger, Dorfstr. 77, 3101 Eicklingen, Tel. 05149/343

Verk. wegen Systemwechsel A500 + Monitor + Drucker + Software + Literatur u.v.m.!! Anfragen an N. Frischmuth, Straße 73, Nummer 4, O-1123 Berlin

Suche Amiga – orig. Spiele: Monkey 1, WWF Wrestlemania 1 + 2, Tel. 0561/311018 ab 15 h, Clemens

Verk. 3 Mon. alten Amiga 600 mit Garantie, Maus, Mauspad, Joystick und ein paar Spielen und Demos für 498,-, T. ab 17.00 (0521) 152518

Zwei Amiga-500-Besitzer suchen Leute, die Spaß am Spielen und Spieletausch haben. Großraum Hückeswagen, Tel. 02192/4991 (Christof)

Verk. orig. Spiele: Railroad Tycoon, Civilization, Populous 1 + 2, versch. Lucas-Games, Gods, Nebulus 2, Simant etc., für 20-50 DM, Tel. 02452/67449

Verk. Amiga 500 + 2. LW + Speichererw., Farbmon., orig. Spiele, FP 1300 DM, Tel. 0203/789287

Verk. orig. Übersetzg.-Programm engl./dtsch. VB 80 DM, franz. Vokabel + Gramm.-Programm 9. + 10. Kl. Gymn., je 50 DM, Barbarian Psygn. 25 DM, indy III 30 DM, u.v.m., alle Preise VB, Tel. 06202/75329 (Dirk Sommer)

Verk. oder tausche Monkey Island 2, Battle Isle, Eye of Beholder, Elvira und Populous 2 zu je 40 DM, Locomotion 30 DM, Tel. 0203/709220, ab 18 h

A 2000 C (1 MB Chip), 2 x 3,5" LW 790,- DM, Jochheim RAM-Karte 4/8 MB 390,- DM, NEC 3,5"-HD intern, 66 MB, 19 ms, Autoboot 590,- DM; Kick-um-Platine inkl. KS 2.0 (ROM), WB 2.0 (4 Disks) + WB 2.0 Handbücher 140 DM, Tel. 09131/56949 (Ralph), ab 18 Uhr

Kick Off II + Winning Tactics 39,- DM, Lotus Turbo Challenge 2 35,- DM, Sensible Soccer 39,-, Imperium 29,-, Speedrunner 19,-, Birds of Prey 59,- DM, Falcon F16 59,- DM, Mission Disk 1 19,- DM, O.M.A. 2.0 139,-, Reflections 59,-, Fonted 14,- DM, Tel. 09131/56949 (Ralph), ab 18 Uhr

Verk. Airbus A320, Microprose Formula One Grand Prix und F-16 Falcon für 100,- DM, R. Günther, An d. Schwimmhalle 11, O-2900 Wittenberge (alles Originale)

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084 S, 1 1/2 Jahr alt, 1 MB, externes Laufwerk, Maus, div. Orig.-Programme, neu DM 1900,-, jetzt nur DM 600,-, Tel. 04101/691435

Verkaufe A600, 40 MB, 2 MB RAM, 3 Mon. alt, 2. Laufwerk, Farbmonitor, 15 Originale u. Zubehör vorhanden, VB 1600,-. Bitte melden bei Stephan Lutz, Tel. 06462/2445, ab 17.00 Uhr

Suche Amiga 500, Farbmonitor, Zubehör, Spiele. Angebote an Markus Hopfenauer, Ludwig-Thoma-Str. 18, 8221 St. Georgen

Orig.: 1869, Special Forces, Monkey Island, John u. Football, Great Courts 2, Realus, Ishido, Campaign, Hexuma, Kathedrale, Lotus, Kings Quest 4 + 5, Police Quest 3, Tel. 06542/22160

Orig.: Patrizier, DSA, Zool, BC-Kid, Sim. Ant, M1 Tank, Intruder, F15, F16, Kick Off 2, F19 Wolfpack, Defender of the Crown, Pirates, Cadauer, Elite, Black Gold, BMP, Tel. 06542/22160

Original Amiga-Programme mit original Verpackung zu verkaufen (10-30 DM), über 100 Programme bei: Frank Roth, Am Südhang 16, 6274 Hünstetten 2, Tel. 06126/8989

Verkaufe Amiga 600 HD, 40-MB-Festplatte, unbenutzt, wie neu, 4 Monate alt, VB 850 DM, Tel. 08742/8661, Gerd verlangen

Verkaufe RAM-Part, Castles, B. J. Datadisk je 30 DM, Populous 2 für 40 DM, M. Mania und Defender o. the Crown für 20 DM, Maik Kretzschmar, Hebbelstr. 35 b, O-8029 Dresden

Suche Starflight I + II, Empire (orig.), Chaos Engine, Sim Earth, Elite, Mad TV Data, Powermonger u. Data. Angebote an Maik Kretzschmar, Hebbelstr. 35 b, O-8029 Dresden

Orig.: Starbyte Super Soccer, Sensible S., Legend of Kyrandia, Lume of Temptness, Zork 1-3, Killing Cloud, Microprose F1, RR Tycoon, Robin Hood, Zool, Tel. 06542/22160

Orig.: Civilization, Covert Action, Deja Vuit, Came from the Dessert, Elvira 1 + 2, Dune, Elite, Beholder, Death Knights, Stadt der Löwen, Lemmings, Jaguar, Tel. 06542/22160

Verk. Wolfchild, Titus & Gremlins 2 je 50,-, Untouchables, Hydra & Munsters je 15,- od. zus. für 170,-, Tel. 06101/41695, frage nach Frank!

Verk. KQ1, 2, 4, 5, SQ 1-4, PQ 1 - 3, LSL 2 & 3, Camelot, Monkey Island, MW2 u. Zak für je 50,- o. zus. für 750,-, Tel. 06101/41695, frage nach Frank!

Tausche Orig.: Pools of Darkness, Abandoned Places, Black Crypt, Might & Magic 3, Antares, Spirit of Adventure, Shadowlands, u.a., Tel. 06431/25231 (Jürgen Braun)

Amiga 2000 Philips Stereofarbmon. 3 MB, 30 MB HDD, 2 LW, XT-Board + 5,25" LW, Midi-Anschluß, Deluxe Sound, XCopy, Maus, 2 Joysticks, viele Bücher + Software, VB 2200,-, Tel. 07329/6223

SOS!!! Suche dringend "Vermeer" für den Amiga 500! Nur Original! Biete hohen Preis!!! Mario Albiez, Tel. 07744/1095 Mario

Verkaufe weg. Geldmangel A500 + 1084 S Mon. + 3,5 u. 5,25" ext. Laufwerk + 1 MB + etc. (vieles ist sehr neu). Der Preis: ca. 1000 DM!!!, Tel. 04922/1266 Holger, schnell melden!!!

Verk. A500, 1 MB Monitor 1084 S, LW, neu, Fachmag. orig. Spiele, Prg., 4 Joysticks, viel Zub., NP 2000 DM, Preis 1000 DM, Tel. 0751/47105, ab 18 Uhr erreichbar (Computer des Jahres 1987)

Verk.: Monkey, Civilization, F1-Grand Prix je 40 DM, Double Bill Comp. 30 DM, Masterblazer, Spherical, Powerdrome je 15 DM, Tel. 07731/25775 (Stephan)

Verk. Lionheart, Patrizier, Silent Service 2, 1869, Populous 2 + Challenge Disk, Mad TV, Wizardy 6 dt., Civilization dt. und andere. Suche EOB 2, Tel. 06145/4622, ab 17.00 Uhr

Verk. orig. 1869 dt., Amberstar dt. je 45 DM, Dragon Flight dt., Aband. Places dt., EOB 1, Might A. Magic 2 je 40 DM, BT. 1 Anl. dt., Heroes of the Lance je 15 DM, Tel. 04465/1203

Originale zu verkaufen! Vorrangig Adv., Rollenspiele, Strategie, Flupsim. u. and. für DM 10,– 30,-, insg. 50 Games, also anrufen & nachfragen, Tel. 030/9766241 — Marc

Verk. A2000, 2 x 3,5", Mon. 1084S, 2 Mouses, 2 Joys, 125 Leerdisks, Drucker Citizen 120D, VB 1150,-, Turbokarte 68020, 15 MHz, 4 MB, VB 550,- (3 Mon. Garantie), Tel. 0711/3412755

Verk. orig. Drakkhen, Pirates, Champ of Krynn, Dragon Wars. Dungeon Master: alles dt. je 35 DM; Starfl. 1, Ult. 5, T. World, Invest, Face off, teilw. dt., je 25 DM, Tel. 04465/1203

Verk. gute Orig. wie z.B. Battle Chess, Projekt Style, Kult, Chaos Strikes Back, Stephan Bednarek, Tel. 06233/63384, ab 17 Uhr

Tausche Mad TV + Mig 29 gegen B.C. Kid oder Wing Commander (alles Orig.) oder verk. sie für 45 DM, J. Syckor, Fritz-Reuter-Str. 59, O-8060 Dresden

Verk. original Heimdall 50 DM, Elvira 1 30 DM, Eagles Rider 10 DM, Eye of the Beholder I 30 DM, Die Kathedrale 40 DM, Civilization 60 DM, Might u. Magic 3 40 DM, Tel. 07041/83477

Verk. A500, 1 LW, 1 MB, Farbdrucker, Stereomonitor, 1 Animationspr., 1 Q-Auftrag, 20 Originalspiele für Fr. 2000, Tel. CH-061/650276/4057 Basel/Ramon Hagspiel

Suche Tauschpartner! Habe neueste Soft! Schreibt an A. Scriven, Hehlstr. 53, CH-8135 Langnau, Schweiz

Maus 20,-, Devpac Assembler 60,-, diverse A500 Bücher. Liste gegen 1,- DM, Hans Rübsam, Dudenstr. 29, 6430 Bad Hersfeld, Tel. 06621/78649

Tausche F1 Grand Prix, Populous II, Black Crypt, M1 Tank gegen Red Baron, Larry V, Wing Comm., Legend of Kyrandia, nur Original, O-Tel. 034202/24837, ab 19 Uhr

Suche Amberstar, nur original, für ca. 40 DM, zu melden ab 18 Uhr bei Tel. 030/4872055, nach Daniel fragen!

Suche Software für Amiga 600, Preis nach Vereinb, Tel. 0043/062/26416 von Mo-So 0 bis 24 Uhr, Markus Nußbaumer, A-5330 Fuschl, Am See 16, Austria. PS! Danke im voraus!

Verk. A500, 1 MB + Mon. 1084S + 2. Laufwerk + Freezer X-Power pro + Maus + Joystick + Data, Textomat + Disks kompl. 1100,-, Tel. 02364/13144

Verk. A500, 1 MB, 2. Floppy, Maus, Lightpen, 2 Joysticks, div. Software, div. Bücher, ca. 60 Disks, Heureka Englisch 3, Mauspad, A1084S Farbmon., günstig! Tel. 02174/38416 – Dennis

Verkaufe neue und ältere Amiga-Games, z.B. Waxworks, Ultima 6, Rise of Dragon, F16 Combat Pilot, Thunderhawk, Larry 2, F18 Interceptor, immer günstig, Markus Popp, Tel. 09264/1467

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB, Joystick, Abdeckhaube, 1 Jahr alt und 11 Spiele, z.B. S. Quest 4, Rise of Dragon, Hexuma, Wing Comm., Epic, Mig 29, S. Fulcram, für 900 DM, T. 09264/1467

Ihr sucht ältere Spiele u. Klassiker gebraucht günstig zu kaufen? Z.B. Invest, Zak McKracken, H. Poker, Gunship, R-Type 2, X-Out, B. Squadron, Markus Popp, Tel. 09264/1467

Verk. A600 mit HD 40 MB + 2 MB RAM, Monkey II, Civi, EOB II, u.v.a., VK 1300 DM, Tel. 08053/2701, Ron, ab 19 bis 21 h

Verkaufe 3DDG 3D-Spiel Elowan dt. Anl., Poster, Soundtrack auf MC, für nur 20 DM (VK), 28 DM (NN), Demo 5 DM (VK), bei Marcel Smuz, Dringsheide 29, 2000 Hamburg 74

Verk. A500, 52 MB SCSI-Festplatte, 3 MB, 2. LW, 1084S Monitor, Joystick u. 43 orig. Spiele, Ultima 6, Eye of the Beholder I + II, Sim. Ant. usw. für 1600 DM, Tel. 02921/80889

Verk.: Pools of Darkn., Dark Queen, Bandit Kings, Civilization, Wonderland, Starfl. 2, Fire + Ice, suche: Lemmings Tribes, Sensible Soccer, Tel. 0521/160718

Verkaufe: Amiga 500 + 1 MB + Joystick + Mouse + Mousepad, Diskettenbox mit Spielen + Leerdisketten für VB 570,- DM, Tel. 02236/41695

F1 Grand Prix, Monkey I, Premiere, 45,-, Turtles, Batman, H. Hawk, Tim + Struppi 15,-, No More Lemmings, Pinball Dreams 35,-, Turboprint Pro 65,-, Tel. 05147/472

Verk. A2000, Monitor, 2. Laufw., 3 MB RAM, Maus, 30 orig. Spiele, Assembler, Bücher; 1700 DM, Tel. 089/4480732 (Florian)

Verk. Video-Digitizer + RGB Splitter, Preis VS, Tel. 05971/53287

Verkaufe/tausche Software. Gratisliste anfordern bei M. Meister, Hohgantweg 6, CH-3138 Uetendorf. Bitte nur Interessenten aus der Schweiz!

A2000B 2 LW = 500,-; RAM-Card 8-4 MB = 350,-, 52 MB Festplatte = 450,-; Monitor Multisync-NEC = 500,-; 9 Bücher = 100,-; 19 Spiele orig. = 100,-; 300 Disketten = 100,-; Tel. 069/418500

Zu verkaufen: Amiga 500, 1 MB, Monitor 1081, 4 Joysticks nur 580,- Fr., Power Play Jah. 91 (12 Ausg.) 30,- Fr., Daniel Nyffeler, Kappelistr. 391, CH-4656 Starrkirch, Tel. 062/351091/CH

Verkaufe Amiga-Originale: The Perfect General, Empire, Overrun, Ports of Call, Transw. Railroad Tycoon, Kampfgruppe u.a.m., Preis 35-40 DM + Porto, Tel. 02225/5364, ab 17 h

Verkaufe 8 original Amigaspiele, z.B. Puzznik, Garfield, Coloris, Leaderboard-Golf, Jinus, Bombuzal, Puggles und Ice-Crack für zus. 85,- DM, Tel. 0721/562716

Österreich: A2000C, 1 MB Chip, mit ext. 3,5" LW, AT-Karte A2286, S-VGA, 3,5" HD-LW, nw., orig. verp., Bücher, Soft, billig abzugeben, Tel. 06135/8363

Onkel Lemmy verk. seinen Amiga 500 + 1084 S + 2 ext. Laufw. + 1 MB + 3 nw. Joysticks + 2 Mäuse + Linkk. + Leerdisks u. Originalen für nur ca. 1000 DM!! Tel. 04922/1266 Onkel Lemmy!

MS-DOS

Suche Soundblaster-Pro, Soundkarte m. Zubehör, D. Ullrich, Am Sonneneck 7 d, O-1800 Brandenburg, mit Preis, schriftl.

Biete Multimedia-Karte VGA-Stereo-F/X von ATI (Hicolorgraphik, Stereosound, Maus, Midi-Box) für 600 DM. Anfrage mit Tel. an Jan Emmrich, E.-Thälm.-Str. 6, O-8211 Braunsdorf

Suche Neuromancer für MS-DOS, verkaufe für Amiga F16-Falcon, Bard's Tale 2 und TV-Sports Basketball, Tel. 08764/638, Winkler Michael

Verk. 286/N mit Maus + Joystick, orig. Disketten und Handbücher für VHB DM 900, Tel. 05241/54404

Suche/verkaufe Neuheiten Oldies, suche z.B. Atac, Harrier, NCA, 2400 AD, biete z. B. Swotl, Kyrandia, Patrizier ca. 30 Titel, auch Tausch, nur Orig., Tel. 09333/1286 Wolfgang

Verk. Heart of China 35,--/Speedball II 25,--/TV-Sports Basketball 20,--/Xenon I 10,--, suche preisgünstig Lemmings I, Tel. 06806/44486

Verk. Olivetti M200/20 MB Festplatte, 2 x 3,5 Zoll LW, 720 KB, 640 KB RAM S/W-Monitor (inkl. orig. Spiel North & South) 500 DM, Tel. 09153/8577, ab 14 Uhr

Verk. 386SX-25 MHz, 50 MD HD, VGA-Karte + VGA-Monitor, 2 MB RAM, Thunderboard, 3,5 + 5,25 Zoll LW, DOS 5.0 + 5 Spiele (z.B. Dune) + Macs Opera u.v.m, 2100 DM, Tel. 0421/647826

Verk. neue PC-Software. Schreibt an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

Originale: Aces, Mad-TV, Beholder 1 + 2, Heart of China, Buck R. 2, Unch. Waters, Ultima 6, Imperium, Mac's Opera, außerdem PD/SW-Paket (12 MB) für 25,--, Tel. 08331/2722

Suche! WC 1 + 2, Task Force, Silent S. 2, Swotl, Indy IV, Bundesl. Man., Links, sowie versch. Sport Games, z.B. Footb. Eish. Boxen etc., evtl. Tausch Red B. Fin. Hour, Tel. 06182/24953

Joystick-Adapter um digitalen Home-Compuer-Joystick an PC anzuschließen, inkl. Kalibrierungsprogramm 38,-- DM, Eiting, Tel. 089/8418235

Verk. orig. Humans, Indy 4, Epic, Kyrandia 1, Alone in the dark, Bat 2, 1869, Sim Earth, Black Gold, Space Max, Winzer, Fascination, Super Space Inv., Thurow, Tel. 0851/41184

Suche Pirates, On the Road, Transworld, Kick off 2, RR Tycoon dt., Indy 3, Oil Imperium, Kauf oder Tausch, schriftlich U.Schwippl, Tschäpestr. 31, O-1156 Berlin

Verkaufe RAM-Part 2 x Wingcommander I sowie Inka: Preise zwischen 20 und 50 DM, Tel. 06173/62511 (Michael) oder 06173/640255, Maximilian (verhandlungsbereit)

Verkaufe Secret Weapons of the Luftwaffe, Handuch dt. u. engl. mit sämtlichen Zusatzdisketten für 90,-- (Do 335, P-38, P-80, He 162), Tel. 030/8612737

Verk. Aces of the Pacific, Swotl + P38 + P80 + dt. Anl., Wing Commander + So1 + Speech, Special Forces, Neu Patriot Neu, Tel. 06691/23839

Verk. orig. Monkey 2, KQ 5, Patrizier, Epic, M&M 3, Task Force 1942, Chuck Yeager, Legend of Kyrandia, WC 2, Preise: 40-50 DM, orig. Verp. + Anl., Tel. 02173/31558

Verk. orig. (DM 30-50), Gods, M. Pockets, Beholder 1 + 2, M. & Magic 3, P. of Radiance, Ultima 7, Wonderland, Goblins, Populous, Blues Brothers, Tel. 08731/72110 (Christian)

Suche orig. Adventures, mögl. dt., z.B. Spell C, KQ 4-6, L. o. Temp., Leg. o. Kyr. Loom, 1869 Patriz. Rex, Larry, Gobis 1 + 2, L. Bow, Zac, PQ3-5 oder vergleichbares, Tel. 08389/586

Verk. für 30 DM: Battle Command, Gunboat, D-Generation; für 40 DM: Epic; für 50 DM, Task Force 1942, Commanche; für 800 DM, Excel 4, Winword 2 zzg. NN 15 DM od. VK 10 DM, Tel. 08321/82571

Originale: W-Commander 2 (40), Monkey 2 (40), Links (40), Red Baron (35), Might Magic 3 (35), Indy 4 (40), Beholder 2 (35), Srand Chess (35), Tel. 02103/62767 Franz

Verk. PC-Originale (100 % o.k.), Indy 4, Eternam, Goblins 2, Titus The Fox, Martian Dreams, Kings Quest 5 (je 50 DM), Lars, Tel. 05321/63705

Verk./Tausche Legend of Kyrandia, King's Quest VI, Laura Bow 2, kompl. Deutsch, je DM 60, 2 Spiele DM 110, alle DM 150, King's Quest V DM 20, Te. 0242/37006

PC-/XT/30 MB HD/1 x 360 KB 5,25 Zoll Floppy/ 1 x 720 KB 3,5 Zoll Floppy/IEGA-Farbmon./ Gen. Mousw zu verkaufen, VB 1000,-- DM, Tel. 0911/675070

Verk. 386SX16, 2 MB, 40 MB HDD, 3,5, 5,25 Zoll Laufw., VGA 640 x 480 + Monitor, Tastatur, Soundbl., 286 Board gratis, orig. Software und Monkey Island I für 1500 DM, Tel. 02202/7337

Verk. 286 DX, 12/16 MHz, 2 MB-RAM, 40 MB Festpl., Desktop, 5,25 Zoll und 3,5 Zoll LW, dt. Tastatur, Preis 2000,-- DM, Tel. 06103/73447

Vk. Originale zu Dumping-Preisen, z.B. Strike-Commander, Comanche-Data, X-Wing, Privateer, Space-Hulk, Pirates 2 u.v.m, alle gebr.! Tel. 07321/48578 Chris

Suche billige Soundblaster 2. Karte oder billige Adlib, meldet Euch bei mir, Tel. 06055/2663 (Benjamin)

Verk. orig. PC-Spiele! Comanche, F15 III, Ultima Underw. I, Special Forces, Hockey Leag. Sim. I, Tom Lendry Football, Champion Chip Man, DM 50 p. G. B., Wieloch, Tel. 0211/400410

Biete: MM 3, MM 4 dt., Indy 4 dt., F-15 III, Comanche, suche: Wizardry 7, EOB 2 dt., Harrier usw., ab 18.00 Uhr, Tel. 0841/36816

Verk. Originale: 1320 Airbus 55 DM und the Games '92 45 DM, 24-Nadeldrucker Star LC 24-10 (Top-Zustand) 399 DM, Tel. 02241/331243

Verk. Space Max, Conam The C. Battle Isle, Battle I Data, Mad-TV, History Line, Secret of the Silver Blade, Hard, Nova, Wasteland, Lotus 1-2-3 f. Win., Tel. 05661/8067

Verk. od. tausche Kyrandia, Curse of Enchantia, X-Wing, Gunship 2000, WC 1, Supremacy, Cadaver, u.a., Tel. 040/5291635 Jens

A-10 Tank Killer 50,-- DM, M1-Tank Platoon 50,-- DM, F19-Stealth Fighter 30,-- DM und Abrams Battle Tank 40,-- DM, alles orig. Software, Versand per NN. Tel. 0671/74221

Verkaufe original "The Summoning" (VGA, 3,5 Zoll, engl.), auch Tausch (gegen Xenon II, God, Patrizier, Elf, Magic Pockets) möglich, bei Kauf 100 DM,, Tel. 07272/5557

Verk. PC-orig. Ultima Underworld "The Stysian Abyss", dt.Handbuch, 70 DM, Karsten Bukow, Zlotower Str. 14, O-2112 Eggesin

Suche: Uncharted Waters, Genghis Kahn, Civilisation, Sim Life, Sim Earth, Nuclear War, Command HQ, Crisis I. T. Kremlin, A-Train, Mad-TV, Eye o. t. Behold. 3, Tel. 089/3154227

Verkaufe/Tausche: KQ6, Kyrandia, Robin Hool (Sierra), Millennium 2.2, alle dt., von 40-60 DM, Loom engl. 35,-- DM, verkaufe 8 x 256 KB-Simms = 2 MB 100,-- DM, Tel. 09003/2044, 17.00 Uhr

Kyrandia 65,--/3D-Kit 55,--/Wizadry 7 70,--/Rex Nebular 60,--/Darklands 65,--/SQ5 65,--/Win 3 100,--/S. Holmes 60,--/Ultima 7/2 70 DM/M. Dreams 50,--, Denis, Tel. 0621/577364

Verkaufe über 40 PC-Spiele, nur Originale mit Handbuch, Packung u.s.w. (Falcon 3.0 35,--, Wing 2 25,--, Crusaders 25,--, Command HQ 25,--) und viele andere Hits, Tel. 06174/61773

Verk. PC-Orig.: Ult. Und. 1 + 2, Gods, St. Trek, Pop 2, Epic, Sp. Forces, (dt. Anl.), Comanche (engl.), Sherlock H., schw. Auge (kpl. dt.) je 40 DM, B. Mai, Mohnstr. 40, 8600 Bamberg

Verk. PC-Orig.: Wing C. 2, E. o. B. 2, Monkey 2, Incred. Masch., Ult. 7, Planets Ed., M. & M. 3, Indy 4, Fus. M. Pro, Rio. Drag, (al. kpl. dt.) je 40 DM, B. Mai, Mohnstr. 40, 8600 Bamberg

Verk. Star-Trek 40 DM, KQ6, 50 DM, Quest for Glory 3 50 DM, PQ3 40 DM, Push over 40 DM, Wizkid 30 DM, WC 2 + Speech 80 DM, Goblins 2 50 DM, Tel. 07478/8140, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Ultima 7, komplett in deutsch für 70,- DM, Tel. 02871/46124, inklusiv Porto und Verpackung

Wir kaufen und verkaufen PC-Games nur Originale! Per Post Rückporto! Schreib an Markus und Marcs PC-Club, Am Rechberg 1, 7928 Giengen

Verkaufe Soundblaster pro mit Sony-Aktivboxen, beides 1/2 Jahr alt für 350,--, Tel. 08142/18219, ab 18.00

Verk. 386DX/40 MHz Motherboard neu + unbenutzt 600 DM, Sherlock H. 50 DM, BMP + Nova 9, je K. 40 DM, PQ3 + Magnetic Scroll Collection je W. 35 DM, Patrick Drude, Tel. 089/8541499

Handscanner, 64 Graustufen + Bild und Textsoftware 130,-- DM, Wolfpack 30,-- DM, Double Density 30,-- DM, Tel. 09732/3309

Verk. orig. zum 1/2 Preis: Hist. Line 14-18, HQ-Command, Elite Plus, Wing Comm. 2, Monkey Island 2, Final Conflict u. Sim City, Tel. 05553/1870

Gebrauchter 14-Zoll-Color-Monitor mit EGA-Grafikkarte, 100% o.k., 200 DM (Selbstabholer), Tel. 08208/670

Verk. M. & M. 2 + 3, Bad Blood, Eye o. t. Be. 1 + 2, U. Surper, Time Bandit, Typhoon o. S., S. o. Liberty, Ghengis K., Realms, Supremacy, einige Infocoms, Tel. 0721/859677

Verk. orig. Underworld 2 60 DM, Might + Magic 3 55 DM, Might + magic 4 60 DM, Keen 6 40 DM, VB, Nico Ritsche, Am Linkberg 21, 4800 Bielefeld 1, Tel. 0521/102483

Verkaufe Carriers at War, Acces of the Pacific 3,5 Zoll, Their Finest Hour 5,25 Zoll, Tel. 07159/6977, ab 18 Uhr, DM 40,-- pro Spiel

Vk. Original X-Wing, Pirates 2, Dune 2, Elite 2, Ultima-Underworlds 2, Space-Hulk, History-L., Stunt-Island, F15 3, Comanche-Data-D. u.v.m., Tel. 07321/48578

Verkaufe original Bard's Tale III 30 DM. Anrufe zwischen 5 bis 6 Uhr (nur Mittwochs), Tel. 04161/87540, fragt nach Nico

Verkaufe 25 orig. Spiele für PC, z.B. Patrizier, 1869, Ultima 6, Martain Dreams Wing Com. + 2 Zusatzdisks, Star Trek u.s.w., Tel. 08165/3100, ab 17.00 Uhr

Simline, Popy, His. Line, je 50 DM, Aces 60 DM, Space Max, Blue Max 30 DM, Ultima 7 50 DM, Powermonger 40 DM. Suche: High Seas (Garde), High Command, Action Stations Scen. Disk im Tausch, Tel. 0211/790347

Verk. Beholder 2, Elite Plus dt. Anl., Monkey Island 2 dt., DSA dt. je 40 DM oder tausche: Thorsten Faasch, Westendstr. 26, 8221 Waging

Verk. orig. M & M 3 + 4, Railroad, Tycoon, Terminator, Soundblaster 2.0, Kings Quest 6, Framework, CD-ROM: Wing Commander + Ultima Underw., Carmen Sandiego, WP Excutiv, Tel. 089/5803168

Suche Defender of the Crown, Kauf oder Tausch gegen Cadaver, Günther Ulf-Dieter, Heinrich-Zille-Str. 11, O-7900 Fulkenberg

2 : 1 Tausch: Red Baron, WC + SM, Dune, Harp., BI Data, Los + Patrol, UMS 2 + Edit. u.v.m., suche: F16P, TF1942, Los + Admiral, A-Train, CAW, B17, WC 2, Indy 4, Swotl Data, Andreas, Tel. 0431/371872

Suche für PC: Empire von Interstel. Angebote an Kurt Becker, Gautinger Str. 43, 8031 Oberpfaffenhofen

Verk./Tausche: Comanche 60, PBasic 20, Dr. Halo 15, Strike Command. 70, alles orig./geg: F. O. Grand Prix, F-15 3, Atrain, MASM, etc. Zahle auch, Tel. 07081/2238 (Frank)

NCR-XT 20 MB HDD 5,25-Zoll-Laufwerk-Monitor und Grafikkarte CGA-Disketten mit Drucker MPS 1500 C, VB, nach 18.00 Uhr, Tel. 0234/34953

Verk. orig. Wizardry 7 inkl. Lösungsbuch 70 DM, Ultima 6 mit Lösungsbuch 50 DM, Ultima 7 70 DM, Might & Magic 3 + 4 für 40 bzw. 50 DM, Tel. 07352/8970, Frank

Verk. original The Incredible Machine für nur 55 DM, Erik Stelzer, Tel. 06033/66804, ab 18 Uhr

Verk. Kyrandia, Indy 3 + 4 - je kpl. dt. VGA, Chip's Challenge, Autodesk Animator, Beauty and the Beast-CD-ROM, Joystick + Karte, Tel. 08053/2624

Verk. günstig Trident S-VGA-Karte, 16 Bit/512 K, Auflösung von 1024 x 768, inkl. Windows-Treiber u. Utilities + S-VGA-Demo von Autodesk! Tel. 08053/2624

Suche WCI, bitte nur Angebote aus der Schweiz. Preis nach Vereinbarung. Schreib oder ruf an: Jan Mühlemann, Sonnenweg 4 a, CH-9400 Rorschach, Tel. 071/418083

Suche preisg. orig. PC-Spiele, nur mit vollst. Dok., Tel. 07731/24170, nach 18 h, oder Liste per Fax 07731/880458

PC-Originale, z.B. Aces of the Pacific 60 DM, Swotl 60 DM, Wonderland 50 DM, Vette 40 DM, Wing Commander I 40 DM, Wintersports 92 40 DM, u.v.a. + NN, ab 19 Uhr, Tel. 02822/52415

Originalspiele von Legend of Kyrandis bis Megatraveller II, Preis von 25 bis 50 DM. Liste bei D. Bernoulli, Hohentwielstr. 149, 7000 Stuttgart 1

Verk./Tausche: Comanche DV 60 DM, F1 17A, Gateway je 50 DM, X-Wing 60 DM, suche Patrizier, F15 3 u.a., Tel. 033333/557, O-1321 Tanlow

Verk. orig. B17, V for Viktory Utah Beatch, Champaign, Tel. 05931/14383 ab 17.30 Uhr

Orig. Indy IV dt., Aces of P. je DM 65, Atac DA, U. Underw. DA, Railroad T. DA je DM 55, Wizardry 6 dt. DM 45, Tausch geg. Sherlock H. dt., L. of Kyrandia dt., Martin, Tel. 06735/319

Dt. Originale f. 35 DM, Powermonger, Gateway Sav, Fro., Space Max, Police Qu. 3, M & M 3 + 4, Rampart, Kyrandia, Cruise P., Corpse, Robin Hood, Vaxine, Tel. 06721/36822

Dt. Originale f. 45 DM, HLine, Goblins 1 + 2, Elvira 1 + 2, Epic, Mega-20-Mania, Gretzky 2, Eye o. Beholder 1, F1 Grand Prix, S. Q. 3, Gunship 2000, Atac, B-17, Tel. 06721/36822

Verk. Gateway DM 60, F117 A DM 50, Windows 3.0 dt. + Zubehör, Preis n. VB, Back to the Future, Xenon 2 für 20 bis 30 DM, suche Patrizier, Summer Challenge, Fußballspiele u.a., Tel. 033333/557, ab 15.00 h, O-1321 Tanlow

Verk. PC 286, 16 MHz, 40 MB HD, 1 MB RAM, Super-VGA-Karte, Colourmonitor 3,5 Zoll u. 5,25 Zoll Laufwerke, Mouse, Win 3.0, DOS 5.0, Works 2.0, Preis nach Vereinbarung, Tel. 03327/45077

Verk. - Tausche_ WC1, Epic, Indy 4, Der Patrizier, Bi, RR Tycoon, Comanche gg. Lemmings 2, Strike Commander, F 15, A. of P., Tel. 09954/1256

Verk. 386 DX-40, 120 MB HD, 4 MB RAM, 128 KB C. MS-DOS 5.0, Win. 3.1, SVGA-Karte (1 MB), Tast., SBlaster pro, Maus, VHB 2200, Mon. SVGA 14 Zoll, 500, Tel. 0991/9108-126, 20 bis 21 h (Peter)

Verscherble brandneue Spiele Humans 35 DM, Links 386 Pro 50 DM, Falcon 30 45 DM, DSA 40 DM, Indy 4 40 DM, Might & Magic 4 40 DM, Alone in the Dark 50 DM, Patrizier 35 DM, Tel. 04281/8337

Verkaufe Soundblaster pro 4 (neueste, dt. Version) statt NP 450 DM für nur 298 DM, erst 2 Mon. alt u. 100 % o.k. inkl. Software u. Handbücher, Tel. 04187/7641 (Falk)

Verk. Links 45 DM, Games '92 45 DM, Face off 30 DM, Mircropr. Soccer 30 DM, Tennis Cup I 25 DM, verk. Soundkarte Adlib VHS 120 DM, Tel. 08233/4660, suche Kick off II oder MD-Bestände

Verk. PC-Originale U7, Kyrandia, Humans, Holmels, Indy 4, Tim, Alone, MM 4, M. Pockets, DM, Temptres, KQ6, Glory 3, Hexuma, MI 2 alle dt. für je 65 DM, Tel. 07223/74317, Roland, ab 18 Uhr

Verk. ältere PC-orig. U6, BTCS, Ishar, Legend, Shadowla, Spirit o., S101, Sim Earth, Unkral, KQ5, Kathedrale, Wonderland je 35 DM, Tel. 07223/74317, Roland/Alex, ab 18 Uhr

Verk. orig. für PC: Dungeon Master 40 DM, Bad Blood 25 DM, Wizardry 6 25 DM, Sim City + Populous 30 DM, TV Basketball 25 DM, Falcon 3 40 DM, Tel. 07305/8636 (Tobias)

Kaufe ältere Rollenspiele, Adventures, Quest for Glory 1, Corporation, Bloodwych Data, Wizard Wars, Lost Treasures 1 + 2, Fire King, Y's, B. A. T, Ultima 2 + 3, Carsten, T. 05832/305

Verk. PC-Orig. Sim City, DSA, KQ6, Ultima 6 + 7, Lemmings, Atac, Falcon 3.0, Black Gold, Patrizier, Dune, Battle Isle, Winzer; Dirk, ab 18.00 Uhr, Tel. 05753/1304

Verkaufe Top-Originalspiele, Humans, Lemmings, EOB 2, 1869, Sim Ant, PQ 3, Sim City Kas, SQ 4, Monkey 2, SS2, Hotshot, Day of the Viper, Tel. 09452/1453 (Christian)

Verk./Tausch: KQ5 + 6, SQ4, TQ, Leg. o. Kyr., Lotempt, Rodrag, Patriz, Space Max, GS 2000, BTCS, Conan, Gobliins 2, Lost in La, div. Koe, Sp. u.v.a.m., suche ADV/Strat/Rollen, Tel. 089/648888, ab 17 h

Tausche F1-Grand Prix gegen Ultima 7, Ultima UW 2 od. Wizardry 7, ver. Rampart, M + M 3, Theater of war für je 35 DM, ab 19.00 Uhr (Michael), Tel. 07141/36532 (7144 Asperg)

Verk. 386/40 Coprozessor, 120 MB, 4 MB RAM, 2 Lfw., 1 MB SVGA-Karte, SVGA-Monitor n. i., Big-Tower, DR-DOS 6.0 für 3800 DM, 1 Jahr alt, Tel. 030/6756090

Motherboard 386/25 SX, VGA-Karte, 40 MB Festpl. + Controller zu verk., alles neuwertig, für DM 500,--, Tel. 08121/8900

Verkaufe History Line DM 50 oder tausche gegen Form. 1 GP, Tastk Force oder Swotl! Suche außerdem Soundkarte/-blaster bis 70 DM, Tel. 09662/1250

Kaufe PC-Originale, verkaufe Underworld 2 (50 DM), Wingcommander-Editon (40 DM), Marco Rullkötter, Kleines Heenfeld 19, 4983 Kirchlengern

Verkaufe AT-Tastatur, 102 Tasten, kaum benutzt, voll funktionstüchtig, VB 25 DM, Angebote an Frank Lischke, Weberstr. 7, O-7114 Zwenkau

Amiga und PC-Orig.: Monkey Island I, II, Wizardry 7, Ultima 7, Civilization, Links, Eternam, Comanche, Task Force, Thunderhawk, Zool, Elite, Dune, Mad TV, Tel. 05382/4858

PC-Software, schreibt an Ceelen V., PB 10, 3800 ST-Truiden 2, Belgien (Originale)

*** Knock on "HEAVENS DOOR" ***
Our features: 14400 BPS, Fido Net, Watt Net, viel PD, 24 h Online, irre nette Sysop's... Call now: 04742/8334

Verk. 386/20, 2 MB RAM, 42 HD, 2 LW, VGA-512 KB, SVGA-Mon., Maus, Sockel für Coprozessor, 64 KB Cache, DOS 5.0, u. Win. u. viele Spiele für 1200 DM, Tel. 035754/90823, Prascha, O-7816 Schipkau

Verk. Indy 4 50 DM, eng., Dr. Brain 45 DM dt., Falcon 3 60 DM, HB dt., Adlib, Soundkarte 65 DM, Tel. 04505/813, Thorsten verlangen, PS: Alles VHB, nur von 14.30 bis 18.30 Uhr

Sporting Gold - Winter Edition, original Disks mit Handbuch (deutsch), Preis VHB. Angebot an Christian Giner, Tel. ab 18.00 Uhr, Tel. 07844/1427, Fax 4622

Verk. orig. Formula One GP, 85 DM, A-Train, Carriers at war, HL 14-18, 1869, je 60 DM, Swotl 55 DM, Dungeon M., 50 DM, usw. Sebastian Reichart, Irmgardstraße 42, 8000 München 71

Verkaufe WC 1, 3D-Constr. Kit 2, Epic, Bundesliga Manager Professional je 45 DM, tausche auch gegen Populous 2 dt., Civilization dt., Tel. 0201/270434

Verk. PC-Orig. Task Force, Legend of Kyrandia, MM3, Planet's Edge, Darkseed, BI, Castle 2, Indy IV, je 50 DM, M. Windisch, Franz-Mahring-Str. 32, O-9550 Zwickau

Verk. WC Soccer, Kick off 2, TV sports Boxing, Front Page Football, Uncharted Waters u.s.w., suche alle guten Sportspiele, Tel. O-0345/642437 (verlangt Thorsten)

AT 386 25 MHz, 2 MB RAM, 2 Laufwerke, Mouse Modem, Soundblaster, 45 MB Harddisk, Diamond Grafikkarte 16,7 Mio. Farben, viele Programme für nur 1480 DM, Tel. 06192/6942

Verk.: Inca, Patrizier, je 35 DM, Castles, Riders of Roman, je 25 DM, Darkseed, 75 DM, Tel. 02933/2501, nach Marc fragen!

Tausche PC Originale: Sim Ant, Wayne Gretzky Hockey 3, Bundesliga Manager Professional, Tel. 07681/7814

Verkaufe massenhaft Spiele, nur Originale (mit Disketten, Verpackung, Anleitung usw.). Bitte Liste anfordern unter Tel. 06172/72629

Verk. PC-Orig.: Sherlock Holmes, Falcon 3.0, Aces of the Pacific + WW II: 1946, Air-Land-Sea, Comanche dt., alle mit Anl. und Verp., Tel. 09331/1746 und S.W.O.T.L.

Kaufe, verk., tausche MS-DOS-Spiele aller Art. Schickt Eure Listen an: Guido Isdepsky, Bühnertstr. 64, 4440 Rheine, auch CD-ROM-Spiele

Verkaufe (nur Originale): Task Force 1942 65,- Carriers at War 35,-, Dune 2 50,-, Tel. 089/8544052

Priv. Gamesharing Club sucht Mitglieder per Post, in unserem Pool jetzt über 300 Top-Orig., keine Mitgliedsgebühr! Tel. 06721/36822 (18-19 h)

Verk. orig. Eye of the Beholder 2 60 DM, Bundesliga Manager, Quest & Glory je 45 DM, Starflight 2 40 DM und Super Soccer 35 DM, Tel. 089/474445, ab 18 Uhr

386/40, 8 MB, 200 MB HD, 2 LW, Super-VGA, Multisync, LC 24-200, Tower, viel Zubehör, FP 2650 DM, Tel. 02733/61325 Nils

Suche Civilis. dt., Atrain, X-Wing, Lemm. 2, Strike Commander, Strike-Eagle 3, WC 2 dt., 4D-Sports-Driving, Harrier-J.-Jet, möglichst in Kreis WAF u. günstig, Tel. 02520/1743

Suche Aces of the P., Populous 2, History Line, Carrier at war, Burning-Steel, Grand Prix Unlimited, Mage-LO-Mania, möglichst in Kreis WAF und günstig, Tel. 02520/1291

Kaufe ältere Rollenspiele: Fate, Crystals of Arborea, Corporation, Bloodwych Data Disk, Realms of Darkness, Wizard Wars, Fire King, Y's, B.A.T., Carsten, Tel. 05832/305

Sherlock Holmes 60,-, Indy IV 55,-, Tel. 05147/472, Becker

Verk./tausche PQ2 + Komplettlösung, WC 2, MM3, Wizardry 7 dt., suche History Line, Ultima 7 dt., A-Train dt., UU1 dt., Tel. 07561/7796. Bitte erst ab 18 Uhr!

Verk.: Wizardry 7, Uncharted Waters, Indy 4, Wing Commander 1, Red Baron, Tel. 0521/160718

Verk. orig. Spiele mit Verp. + Anleit.: KQ 5 + 6, LB 2, Sherlock, QfG3, Eternam, Kyrandia, Monkey 2, ca. 50 DM, tausche auch, Tel. 0234/413048 Moritz

Verk. PC-Orig.: Underworld 2, Battle Isle, WC 2 Speech Pack, Castles, Secret Weapons o. 1 LW, Silent Service 2, Sierra Pack: Stellar 7 + Oilswell + Firehawk 2, Tel. 089/7144553

Verkauf/Tausch: Links 386 + 2 Zusatzkurse 100 DM, Sherlock Holmes dt. 60 DM, Incredible Machine dt., Midwinter II, The Winterchallenge je 50 DM, Team Suzuki, Titus je 40 DM, Tel. 09003/2044

Tausche F15 3 Swotl, Indy 3, Chess 3000 BMP, Sim City, Battle Isle (Data) Stuntisl WC 2 gg. M + M4, Task Force, Dune 2, Lagacy, X-Wing, Alone in the Dark, Tel. 040/4202131 Jan

Suche dringend die Spiele Fountains of Dreams (C64 oder PC) und Earth Rise (PC). Zahle gut! Tel. 0661/602896 (Sven)

Suche Tauschpartner für IBM/PC, Tel. 07286/7631, ab 18 Uhr, oder schreibt an Winkler Dieter, Obermühl 36, A-4131 Obermühl, Österreich

Les Manley Lost in L.A. 50,-; Airbus A320 für 50,-; Linus 20,-; Tel. 07762/1426, Andreas

Tausche UW2 gegen X-Wing (möglichst mit Zusatzdisks) oder Populous 2, Ultima 712, MM 4 + 5, Angebote unter Tel. 03342/7395 Alexander Koenitz, Schmidtstr. 48, O-1272 Neuenhagen

Tausche Cadaver dt., Indy 4, Spellcasting 201, KQ 5, Pools of Darkness gg. Underworld, Kyrandia, Wizardry 7, Alone in the Dark u.a., Tel. 09409/2377, abends

Verk. PC-Orig.: Task Force 60 DM, Campaign/Populous 2/Burning Steel je 50 DM, GPU/Carrier Strike/Laser Squad/Car. at War je 45 DM, Tel. 0271/43708, ab 19 h, Dietmar

Suche dringend PC-Kontakte in ganz Europa. Neueste Soft (Spiele + Tools), alles vorhanden. Fordert Liste auf Disk an: Peter Koch, A-5026 Aigen/PF. 52 Austria

Humans 45,-, Ultima Underworld II 65,-, Tel. 02941/24326, ab 17 Uhr

Verk. Aces of P., GPU, DSA, Patriz, Battle Isle, Simant, Castles, Atrain je 50, Sim City, Popul. + Sim C. Arcmitecture I, zus. 60 VB, Global Effect, RAM-Part, Tel. 07641/2338, ab 18 Uhr

Verk. orig. Gobliins, DSA, Lemmings, 100 + à 40 DM, zus. 150 DM, WC 2 + SO1 u. 2 + Speech P. zus. 150 DM, T. Löffler, Liebenauer Str. 19, O-8021 Dresden, Tel. 0351/2349449

Verkaufe Comanche dt. 65,-, Might and Magic 3 dt. 50,-, Inca CD dt. 90,-, Monkey Island II dt. 50,-, Ultima U1 50,- u.a. Suche Alter Ego, Tel. 06772/1240

PC-Originale DM 20-50, Iron Lord, Xenomorph, Muds, Wild West World, Wiz. 6, Unch. Waters, Spelljammer, Incr. Mach., F. P. Football, Jens Bullenkamp, Tel. 06237/60105 (ab 19.00)

Suche: Alone in Dark, Special F., Ancient Art of War in Skies, Laura Bow 2, Incred. Machine, Patrizier, Form. 1 GP, AOP, Larry 5 usw., verk.: SS2, WC + 2, Indy 4, Tel. 07520/6940

Verk. Ultima-UW 1 + 2, Sim Life, Gobliins 2, Civilization, Rex Nebular, Grandmaster-Chess, Super Tetris, Star-Trek (Screen-S-Win), VB 40-50 DM, Tel. 0201/781750

Verk. sehr gut erhalten Sonic 2, Alien Storm, Streets of Rage und Shining in the Darkness für je 50 DM (alle Spiele auf dt.), Tel. 0711/334758, ab 18 Uhr

X-Wings, Ultima Underworld II je 70,-, Falcon 3.0 50,-, Tel. 0551/24538

Verk. orig. PC-Spiele! Preis pro Spiel DM 60,- – auch Tausch – Aces o. P., Wing Com. II, Comanche, UW II, L. F. O., Sher. Holmes, WGH 3, HLS 2, B. Wieloch, D.-dorf, Tel. 0211/400410

Verkaufe original Spiele Harrier, Jump Jet, F15 Strike 3, Comanche, dt., Task Force, The Ancient, Art of War, In the skies, Jet Fighter II, Stormovik, Indy 4, billig, Tel. 0911/461424

Verk., tausche Quest of Glory 3, A-Train, Space Quest 4 & 5, Police Quest 1 & 3, Humans Links 386 pro + Mauna Kea, Push Over, X-Wing, alle dt., je 50 DM, Tel. 03632/8380

Verk. 386 DX, 33 MHz, 8 MB RAM, VGA (ET 4000, 1 MB), SB Pro, Matsushita, CD-ROM, VGA-Monitor 14", 210 MB HD, Gameport, 2 x ser., 2 x par., PQ 3, Volfied 1, 44, 1, 2 für 3500 DM, Tel. 07322/23191

Verk. Monkey Island 2, Star Trek 25th für je 40,- DM; Stellar 7 für 30,- DM. Suche Indy 4, Monkey Island 1, Michael Müller, Tel. 07262/6285, ab 17 Uhr

Verkaufe original Spelljammer u.a. Originale für 35-50 DM, Tel. 040/5221362 (Karsten)

Verk. orig. Grand Prix Unlimited 30 DM, Zak McKracken 30 DM, History Line 50 DM, Tel. 0561/518798

Mainboard 386-25 MHz, 4 Monate alt, 100 % o.k., Tel. 0751/13145

Umgebauter 286 = 20 MHz! Läuft wie 386. Festpl. 42 MB, 2 Disk-LW, 1 MB Arbsp., Cherry-Tastatur, S-VGA-Monitor, ca. 1 J. alt, orig. Softw. + Spiele, nur 1890,- DM! Tel. 07195/52248

Verk. orig. Comanche, Indiana Jones (Fate of Atlantis) und History Line 1914-1918 für je 60,- DM, alle neu mit orig. Verp., Tel. 07351/71679 (Fr, Sa, So)

Verk. WCI, Lost in L.A. (dt.), Cruise for a Corpse (dt.), Populous, Nord + Süd, Indy 3 (dt.), Shadow Sorcerer, Battlemaster, TV-Boxing, Tel. 035206/5791

Verk. Ultima 6, Epic für je 40 DM, WC 1 35 DM, Monkey 2 kpl. dt. 50 DM, Indy 4 55 DM u. SQ 4 35 DM, Tel. 02674/347, Jens

Verk.: X-Wing, Formula One GP, Mantis, WC 2, History Line je 60,-; Aces of the Pacific, Crisis in the Kremlin, Atal, Plan 9, Vision, First Samurai 50,-, Michael, Tel. 040/5505162

Verk.: Abandoned Places, Adv. Tennis, PGA Golf, WC 1, GC 2 je 35,-! GP Circuit, LomBard Rally, The Games: Summer Edition, Masterblazer, Aft 2.0 je 20,-, Michael, Tel. 040/5505162

PC: B-Tale 3 20,-, Magnetic S. Co. 30,-, Time Quest 20,- für CD-ROM: Monkey J. (fünfsprachig) 65,-, Chessmaster 3000 55,-, Tel. 07663/3644 (ab 17 Uhr, Stefan)

Verkaufe 386er, 25 MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, 2 HD Laufwerke, VGA-Grafikkarte für 1500 DM, Tel. 02671/3258, ab 19 Uhr

12 PC-Original-Games zum Paketpreis von 350,- DM abzugeben, u.a.: X-Wing, Wizardry 7, Starlegions, Aces o. t. P., V f Victory, Global Conquest, ROM, Tel. 04127/8361 Lutz

Verk. orig. dt. Indy 4, Car a Driver, Incr. Machine, Populous 2, PC-Tools 7.1, Ways 2.0, je 50 DM, Tel. 08453/8879

Verkaufe X-Wing (60 DM), Tel. 05953/1295 (16 Uhr)

Verk.: Black Gold, Gunboat, Space Max, NAM, Macs Opera, Invest, Winzer, Football M. pro, Oil Imperium. Suche: Ancient Art of War in the Skies, Goldrush, Tel. 07520/6248 Andy

Tausche Dune 2, Populous 2, Might & Magic 4, F15 II, Epic, Indy 3 + 4, Mad-TV, kompl. in dt., u. Wing Commander I + II mit dt. Anl. gegen Burning Steel, Atac, X-Wing..., Tel. 09371/69856, ab 18 Uhr

Verk. Aces o. t. P., Falcon 3.0, W.C., The Games 92, Winter Ch., Gunship 2000 + SC. Disk, WTC, Silent Serv. 2, Road + Tr., Links, Formula o. GP, à 40,- DM, Tel. 07321/22180, Fax: 61208

Amiga und PC-Orig.: Wizardry 7, History Line, Monkey Island II, X-Wing, DSA, Simant, Civilization, Underworld 2, Comanche, Der Patrizier, Populous 2, Tel. 05382/4858

Verkaufe 386DX, 33 MHz, 8 MB RAM, S-VGA-Karte, VGA-Bildschirm, Big-Tower, Maus, Soundblaster, 130 MB HD, 2 Laufwerke für 1485 Fr., Tel. für Deutschland 0041/64/633471

Für PC-Soundkartenanschluß: Sony-Subwoofer-System + Aktivboxen 15 W, für 260,- DM zu verk. Noch 6 Monate Garantie, Schlüter, Mittelring 11, 4500 Dessau

F. PC-Originale: WC2 + Speech 50,-, Gods 40, Falcon 3 45,-, Nova 9 45,-, Monkey 2 45,-, Indy 4 45,- u.a. zu verkaufen. Schlüter, Mittelring 11, 4500 Dessau, Tel. 0161/2506852

Verk. alles orig.: GS-2000, Wizardry 7, Crazy Cars III je 55,-, Powermonger 45,-, wing Commander, BMP, Links je 40,-, E-Motion, Bi-Data 25,-, Ways 2.0 70,-, Tel. 0681/53353

Suche Ultima Underw., Comanche, 14-18, A-Train Ed., 1869, Civilization, Links 386 pro Quest Glory 1.3, Sherlock H., WC 1, alles orig., zahle gut, Tel. 0041/1/7221403 CH

Verk. Originale: Comanche (kompl. dt.), Falcon 3.0 + Mission (dt.) und Linus 386 Pro (dt.), Tel. 0241/709965

Verkaufe Soundblaster 2.0 + dt. Anleitung für 230 DM, Tel. 08251/4658 (Florian)

Verk. Elite Plus, Sim Earth für je 40 DM, Oil's Well, Invest 30 DM, Geo Works 100 DM, Drukker mit Interface (CE-126P) für Sharp für 100 DM, Tel. 0451/475929

PC-Software zu verkaufen. Schreibt bitte an Christian Gobetzky, Unterer Schreiberweg 16, A-1190 Wien oder ruft mich unter der Tel. 0222/323089 an. Rückporto!!!

PC-Spiele: Indy 4, WC 2, Aces o. t. P., A-Train je 40,- DM; Jetfighter 2, Shuttle, Space Max, Star Trek, Flight o. t. I. je 30,-; MT1, Imp. je 20,- DM; Tel. 06341/32357 (ab 17 Uhr)

Verkaufe original PC-Programme. Nur Spiele. Tausche auch. Auch gegen entsprechende Soundkarte! Tel. 05042/4473 (Ivo)

Verkaufe PC-Orig. Task Force 1942, Burning Steel je 55 DM, Amberstar, MM3 je 45 DM, LOF 30 DM, Bard's Tale III, Gunboat je 25 DM, Tel. 0951/420137

Wizardry 7 60, Strike Commander 65 (inkl. Versand NN); suche Incredible Machine, Links Pro-Kurse (Mauna Kea ...); Tel. 06361/8723, Carsten

Verkaufe Wizardry 7 mit Komplettlsg. (70), X-Wing (70), Harrier (60), MM4 (45), EOB2 (40), Siege (40), Wing C.2 (40), Spelljammer (SSI) (40), F19 (20), F16 Falcon (15), Second Front (30), Tel. 04137/7692

Verk. X-Wing, Sherl. Holmes dt., DSA, Indy 4, Wizardry 6 + 7 dt., Ultima 7 + Underworld 1, 1869 etc., Tel. 02266/7894 Arne, Tel. 02207/3193 Torsten, nach 19 h

X-Wing für 50 DM zu verkaufen. Deutsche Version. Tel. 02505/2067 (Christian)

Suche: HL 14-18, Falcon 3.0, Aces of Pacific, Task 1942, Kyrandia, Monkey 2, Sherlock H., SQ5, Strike C., GP Formula 1, X-Wing. Verk. auch! Tel. 07520/6940

Verk./tausche: Monkey 2 in deutsch + engl.! Suche: Task Force 42, Indy 4 komp. in deutsch, Populous 2, Tel. 06556/7330

Verk. Champaign, History Line, Battle Isle, Starbyte Col. 1 für je 49,- DM, Battle Isle Datadisk 1 für 39,- DM, Populous für 25,- DM, Perfekt General für 59,- DM, Tel. 0341/66798

Verkaufe oder tausche car and driver, Ultima 7 (komplett deutsch), Wing Commander, Delux Edition, Tel. 0721/849684, ab 18.00 Uhr

Biete: Battle Isle, Global Conquest je DM 50, suche History Line und X-Wing, Secret Missions I + II für Wing Commander I, Tel. 06321/84374, ab 17 Uhr

Verk. Soundblaster 2.0 inkl. C/MS-Chips für nur 100 DM, T. Erdmenger, Schmiedestr. 20, O-3560 Salzwedel

Verk. Indy 4 e, Monkey 2 dt., Gunship 2000 dt., Red Baron dt., Kyrandia dt., WC 2 dt., Lemmings Double Pack für je 40 DM, X-Wing dt. 60 DM, Erdmenger, Schmiedestr. 20, O-3560 Salzwedel

Originale 5,25" Wing Commander 2 + SO2 50,-, 3.5" Wizardry 7, Comanche, History Line je 50,-, alle inkl. Porto, Tel. 0221/6801897, ab 18 Uhr

Civilization 30,-, Fire & Ice 30,-, Jim Pover DM 20,-, alle original, Tel. 0221/6801897, ab 17 Uhr (A590 Festplatte, 2 MB RAM Pro VD nur Köln)

Suche CD-ROMs, aller Art von Spielen haupts., Ernst Seebacher, Waidach 148, A-5421 Adnet, Tel. u. Fax 06245/3115
*** Austria — Austria — Austria — Austria ***

Verkaufe PC-Soundman und sechs Spiele gratis dazu, 250 DM, Karte erst zwei Monate alt! Tel. 02171/43458 Norbert

Verkaufe/tausche: Ultima Underworlds II, X-Wings, Siege, Links 386 Golf, 2 x Links Kursdisketten. Suche gute Simulationen + Strategieprg., Tel. 02222/63280 (Tom) 19.00

Verkaufe: Pools of Darkness 45 DM; Champ. of Krynn 30 DM; BMP Pro Plus Editordisk 45 DM, Rudolf Hammacher, Heinrich-Kaiser-Str. 3, 5790 Brilon, Tel. 02963/2675

Verk. orig. PC: Prophecy o. Shadow, Pools o. Darkness, Treasure o. Savage Front, Schw. Auge/Schicksalsklinge à DM 40,- VHB, Tel. 09131/56614

Verk. orig. Task Force 1942 nagelneu (2 Wochen) DM 75, tausche auch gegen Sim Life, Tel. 06152/62774, Am Waldwiesengraben 3, 6085 Nauheim

Verk. Gunoo At, Hard Nova, Atomino je 30 DM, Sim Ant, 45 DM, Budokan 30 DM, Tel. 02941/8347, ab 17 Uhr

Verk. Comanche dt. 70 DM, Star Trek 60 DM, Age 30 DM, R. Matthes, Großenhainer Str. 147, O-8023 Dresden

Verk. Castles, TV Sp. Basketb., Tie Break, Lemmings, Sim City, Oil Imperium, Logical, Rock & Roll, mehr a.A., Tel. 08161/92461, M. Stampfl, Mooswiesenstr. 2 a, 8050 Freising 11

Verkaufe WWF Wrestling inkl. Video 40,-, Hyperspeed 30,-, Das schw. Auge 40,-, Mantis 35,-, Sorceres Get A. T. Girls 30,-, Covert Action 40,-, Tel. 04361/1365

Verk. Spelljammer, Quest f. Glory 3, Nam, Imperium, Space Quest 5 n. VB (alles Orig.). Tausche auch, Tel. 09181/15106

Verk.: Comanche 70,-, Strike Commander 80,-, Space Quest V 60,-, Dune I 40,-, Dune II 60,-, Indy IV 50,- Street Fighter II 60,-, X-Wing 80,-, Tel. 0991/9108-126 (ab 18 h, Peter)

Verk. PC386/SX 25 MHz, 85 MB HD, 2 x FD, SB 2.0, anschlußf. (ohne Mon.), Logimouse, MS-DOS (nur Selbstabh.) 750,-, A. Wende, Butz-Bacherweg 5, 4000 D'dorf 1, Tel. 0211/226092

Verk. 386/SX 33 MHz + 120 MB, 3,5" LW, 5,25" LW, 5 MB RAM, 24 Nadeldrucker Win 3.1, DOS 5.0, Task-Force Simant, 4 Keyb. Maus, Diskbox, VGA-Monitor, Autodesk-Animator, Preis 3000 DM, Tel. 06074/97434

Verk. Soundblaster 2.0 ungebraucht 200 DM, Space Quest 40 DM, Budokan, Space Ace 2, Accolade in Action je 30 DM, 2 Joysticks je 20 DM, Tel. 07457/5743

Verk. 486-DX 33, mit 320 MB Festplatte und S-VGA-Karte, Monitor-Color, MS-DOS 5.0, Sp., SB2, 5, CD-ROM, 5,25" LW, 3,5" LW 0 2,88 MB (ED) + Streamer b. 250 MB u. viel Zubeh., Tel. 06772/2786 VB

Tausch/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Sei-Mutant Priestess, Cisco Heat, Gunship, Countdown, Deja Vu II, Eye of Horus, F15 II; Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Tausch/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Killing C2., Search f. t. King, MUDS, Tracon, M1 Tank Pl., Realms, Mario A. Racing Chall.; Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Tausche/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Ports of C., Powermon., 3rd Courier, Vette, Spirit of Excalibur, Stormovik, Supremacy; Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Tausch/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Full Metal Planete, Godfather, Hard Nova, Red October, Ishido, Jack N. Golf, Vietnam; Koschnicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Tausch/Verk. bis max. 30 DM (Mengenrabatt!): Might & Magic 3, Mines of Titan, Paperboy 2, PC-Mensch, Pipe Mania, Pirates, Shanghai 2; Koschicke, Tel. 0032/41/627831 (ab 19.30)

Suche PC-Spiele, alle Arten, Angebote & Listen an Max Grabmair/co. Pflugbeil, A-5020 Salzburg/Goethestr. 33, nur Original mit Anleitung, Verpackung, etc./Deutsch!

Verkaufe orig. PC-Spiele für 50 % des derzeitigen Org.-Preises, z.B. Ultima Underw. Siege, Robin Hood, Lure of Temptres, UUW 2, Ultima 6, Tel. 07041/41026

Verkaufe orig. X-Wing, Space Combat Simultor für nur 65,- DM, Tel. 0203/496718

Verk. orig. PC-Spiele: Ultima 7 (40 DM), Savage Empire, Crash Course, More Lemmings (25 DM), Bad Blood, Immortal (20 DM), A-Tomino (10 DM), Tel. 02941/65234 Ulrich

Verk. Kultspiel Monkey Island II und Strategieknüller Battle Isle für je 50 DM, Tel. 06442/4043

Lemmings 2, Railroad Tycoon, Kings Quest 6, Ultima 7, Force of Virtue, Verk./Tausch gg. EOB 3, Ultima 7/2, Alone in the Dark u.a., Tel. 02622/7830 (Guido)

Verk. Motherboard 286/12, 1 MB; HDD-Controller; VGA-Karte 256 K/16 Bit; Dragons Breath dt.; Tel. 08053/2882, ab 15.00 Uhr

Verk. Soundblaster Pro + Midi-Kit + Aktivboxen (NP: 90 DM) + Joystick (NP: 40 DM) + Mikrofon (NP: 50 DM) + dt. Anleitung für 390 DM (alles wie neu), Tel. 08251/4658 (Florian)

Verk. orig. Spiele, z.B. Sherlock Holmes 50,- DM, Anruf unter Tel. 09448/239 tägl.

Tausch oder Verkauf: KQ6, Quest F. Glory 2, Camelot. Suche: LARR1 VGA, SQ1 VGA, PQ1 VGA, SQ5, Tel. Austria (0043) 732/245967

Verk. orig. Aces of the Pacific, Ultima 7, Indy 4, Elvira 2, Pool o. t. Dash, Dungeon Master, Gunship 2000, Eye of the Beholder usw., Tel. 06421/47526, ab 18.00 Uhr

Verkaufe CD-ROMs für MS-DOS, kaum gebr., Wingcomander deLuxe (+ SM I + II) nur 60,-, Loom 70,-, Sherlock H. Consulting d. nur 60,-, auch Tausch! Michael, Tel. 08170/7179

Suche günstige CDs für MS-DOS, eventuell auch Tausch, Michael, Tel. 08170/7179

Atari ST

Verkaufe Atari Mega 4-Komplettanlage mit massig Zubehör für 2500 DM. Habe außerdem noch viele Originale. Sven Buchberger, Ernst-Ludwig-Str. 2, 6101 Rossdorf

Verkaufe Atari 1040ST mit TV-Modulator, Maus, 30 Spielen, Monitor und Diskettenbox, VB 650 DM über 1800 DM, Tel. 02064/38216 oder 33148

Suche spiele Giana-Sisters, Microprose Golf, Cool Croc Twins, Day of Pharaoh, Double Dragon 3, Amberstar, an Lutz Tomzig, Mozartstr. 12, O-1512 Werder, Tel. 03327/44933

Hi ST-Freaks, verkaufe 10 orig. Spiele für fantastische 250 DM! Ruft noch heute an: 0043/5224/67122 oder schreibt an Stefan Mandl, Ulrichweg 29, A-6114 Weer

Strategiespiele, Ultima 2-5, Phantasie 2-3 und andere für Atari ST zu verkaufen. Liste anfordern bei: Breuer, Hartkrögen 87, 2000 Hamburg 56

Verkaufe Atari 1040 ST mit Colormonitor, zweitem LW, Diskettenbox mit zahlreichen Spielen (ca. 18 Stück), Preis VB, Tel. 09002/1290

Verkaufe Atari 1040 STFM + Monitor SM124 + Joystick + div. Software gegen höchstes Gebot. Anrufe unter Tel. 0511/799204 (Michael)

Verk. Sierra Adventures: Kings Quest 1-4 100 DM, Conquests of Camelot 45 DM, Cadaver 1 und 2 60 DM, alles orig. verp. mit Anleitung, Friderik Oman, Holzgasse 46, 5200 Siegburg, Tel. 02241/64423

Verk. Atari 1040 ST komplett, ext. Zweitlaufwerk, 2 Monitore (col + sw), Firstword+, 19 orig. Progr. (Kaiser, Pirates, Imperium, UMS, etc.), Fachliteratur, VB 1100 DM, Tel. 02255/2467

Verk. Software für ST: Pascal Plus Vers. 2.00 100 DM, Signum Zwei + Literatur 100 DM, div. Spiele 20-70 DM, z.B. Maniac Mansion, Team Yankee u.a., Tel. 04171/64861

Verk. Spiele für ST: Lemmings 60 DM, Oh No More Lemm. 60 DM, Railroad Tycoon 70 DM, Dungeon Master + Chaos Strikes Back 70 DM u.v.a., Tel. 04171/64861

Verkaufe Midwinter 1, Waterloo, Austerlitz, Borodino, Microprose Soccer, Elite, Speedball, Dungeon Master (Preise zwischen 10 + 25,-), Tel. 02222/63280 (Tom) ab 19.00

Suche orig. Games für Atari ST wie z.B. Maniac Mansion, Loom, Legend of Fairghail. Liste mit Preisen an Uwe Mattern, Kreuzhof 1, W-6791 Neunkirchen

Verk. Silent S., Manchester U. je 30 DM, Lotus 1 u. 2 je 40 DM, Football Crazy Challenge, Race Drivin je 45 DM, alle Games wie neu, Tel. 07742/6255

Verk. ST mit Mouse Joystick + 40 Spiele, Farbmonitor SC 1224, Mousepad, Diskbox Comp.: STFM Mitomicron Spiele: Magicpockets, Lemmings, Rodland u.v.a., Jochen Kohlmann, Tel. 06221/24595

Verk. orig. Th. Finest Hour 35 DM, Emprie 15 DM, Rotox 25 DM, Power Pack (20 Sp.) 35 DM. Schreibt an: Helge Näther, Dr.-Hesse-Str. 14, O-8360 Sebnitz

Verk. Atari 520 ST (1 MB Col. TV-Anschl.) SM 124, SF 354, SF 314, Maus, 20 original Games (Indy, Monkey), VB 500 DM, Chr. Drumm, St.-Wendelerstr. 14, 6791 Frohnhofen, Tel. 06386/6504

Verkaufe Super Atari 1040 ST Spiele. Alles Originale, z.B. Space Quest 3, Last Ninja 2, Wonderland und viele mehr. Also Liste anfordern, Tel. 07141/602695

Atari ST: D/Generation 40 DM, Formula 1, Grand Prix 40 DM, zus. 70,- DM + Versand, Tel. 0461/674446

Verk. günstige Orig.-Spiele, wie z.B. F16 1943, Face Off Icehockey, Turbo out Run usw. Liste anfordern: René Saam, Marktplatz 7, 6290 Weilburg

PC Engine

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, Super-NES, MD, Neo-Geo, usw. Verkaufe für PC-Engine über 120 Module und 50 CDs! Tel. 089/1403732

Turbo Duo zu verkaufen, neu sFr. 500,- + 6 Games, Neo-Geo zu verkaufen, neu + 2 Games sFr. 800,-, Salvatore Carnelos, Tel. CH-061/3027206, Basel

Verk. für PC-Engine über 30 Spiele zwischen 20,- und 80,-, z.B. Son Son 2, Darius Plus, Violet Soldier, Bomber Man, Aero Blasters, Tel. 06021/48401, Holger

Verk. 1941 (SG) 250 DM, Ghouls'n Ghosts (SG) 160 DM, Cyberbonk 80 DM, 1943 150 DM, L. of Momotaru 65 DM, je 40 DM: 2nd Bout Wrestling, Break In, Yaksa, Veigves., Tel. 0731/76634

Tausche Turbo Duo, 6 Spiele, extra Joyboard, mit Garantie gegen Mega Drive und CD-ROM oder Wondermega! Tel. 07354/2873 Stefan

Verkaufe, kaufe, tausche Module + Konsolen für PC-Engine (CDs), Mega Drive, Super-NES, Neo-Geo, Game Boy, Game Gear, NES, Mak, MS, Tel. 089/1403732

Verk., tausche und kaufe Games für PC-Engine und Turbo Duo, (habe: Tonma, Chacky Chan, Splatterhouse, usw.), Tel. 09082/1588

Lynx

Verk. Lynx II + Rampart + Checkered Flag + Gates of Zendecon + Steel Talons + Tasche + Netzteil 300,- (Porto zahle ich) oder tausche gegen PC-Engine GT, Tel. 0621/852282

Suche Atari Lynx Spiele bis 20 DM, evtl. mit Gerät oder komplette Sammlung, ab 15 Uhr, suche auch leere Verpackungen, suche Atari 2600 + 7800 Spiele b. 2,-, Tel. 06132/87977

Tausch-Club: ATARI — LYNX
Endlich! Hier könnt Ihr Eure Games loswerden, tauschen oder kaufen. Hotline. Preise: Games (40;, 35;) PT (+10;), tägl. 17.00-21.00, Tel. 0431/564572

Verk.: Atari "Lynx" mit 14 Spielen + Netzteil + Tasche + Sonnenschutz für 380 DM. Suche Mega Drive Spiele oder Tausch, Tel. 0941/82082

Game Boy

Verk. GB-Spiele Tiny Toons, Mario, Twin-Bee, Ninja-Adv., F1 Race + Adapt., Chase HQ, Tetris, Tennis. Tausche 3 : 1 gegen SNES-Spiele, z. B. Parodius, Tim, München, Tel. 089/2715443

Verkaufe die neueste Version des Game Boy-Spieles Terminator 2 für nur 50 DM, Verpackung + Beschreibung im Preis enthalten, ruft an unter Tel. 07429/786

Verkaufe GB-Module: Day's o. t. Nemesis 50 DM, Castlevania Shadow Warriors 45 DM, Dynablaster Gargoyle's Quest 40 DM, Mo-Fr Tel. 0621/662494, fragt nach Alex

Verk. GB u. 7 Spiele + Caseboy + Batterieset mit Netzteil, orig. verp. von GB usw.;Spiele: Gremlins 2, Blades of steel usw., NP 610 DM, VHB 300 DM, Sebatian Kroeker, Tel. 030/3136757, ab 16.00 Uhr

Super Angebot! Verk. Game Boy mit 10 heißen Games (Super Mario 2, Tiny Toon, Hook, u.v.a.) für nur unglaubliche 300 DM. Also sofor anrufen! Tel. 0551/61158, ab 14 Uhr, Kay verlangen

Verk. GB + 5 Spiele, Bubble Bobble, Dynabiast. usw., tausche aber auch gegen PC-Spiele, Tel. 07558/1286, Marc, kostet nur 200 Mark

Verk. f. GB Buraifighter, Alleway, Paperboy (je 35 DM) oder tausche gg. Choplifter u. suche f. S-NES Double Dragon, Tel. 08342/6143

Verk. Nemesis, Ninja Gaiden, Parodius, Sagaia, Faceball, Final Fantasy Adventure, Preis VHB Tel. CH-056/215281 (ab 19 Uhr)

Verkaufe 1 Jahr alten Game Boy mit 3 Spielen (Tetris, Tennis, Fortres o. F.) für 130 DM, Tel. 05242/42752, verlangt nach Peter!

Suche GB-Spiele aller Art mit Anleitung und Verpackung. Zahle pro Spiel bis zu 25 DM (evtl. auch mehr). Markus Krämer, In den Linden 87, 7121 Ingersheim 2

Verk. 7 Sp.: R-Type, Gremlins 2 à 50 DM, Ninja-Boy, Metroid II à 30 DM, Balloon Kid, Alleyway à 20 DM, Lightboy 30 DM, alles zus. 250 DM, Tel. 089/753968, ab 17 h, Christian

Verk. GB-Spiel, Chop Lifter 2, Contra je 40 DM, Tennis, Pinball, Motocross Maniacs, je 25 DM, Navy Seals, Gargoyles Quest, Chase HQ, Spiderman 1, je 30 DM, Tel. 040/6036955

Verkaufe GB mit 13 Games und Zubehör, z.B. Mario 2, Batman, Bill & Ted, Game Light, 4 Spieler Adaptor, Netzteil, usw., NP 980 DM, VB 650 DM, Tel. 02171/80102

Verk. Game Boy + 5 Spiele (Super Mario Land II, Chop II, Castle I, Parodius, Bat II) NP = 510 DM, VB = 310 DM (z.T. + Pack + Anl.), Tel. 0228/678808, ab 19.30 Uhr

Verkaufe oder tausche Dragon's Lair und Godzilla, Preis VB, Schreibt an Berchtold Kristof, St. Johannerstr. 10, A-9400 Wolfsberg, Österreich

Verk. G. B. mit Game Light + Gürteltasche, Tiny Toon , Super Mario Land + 9 anderen Games, Preis 700 DM, Tel. 08106/4713 Carsten Gillmeister

Verkaufe NES (auch amerikanische Spiele spielbar) wie Superset 199 DM, 25 Spiele auf Anfrage, z.B. Prototector I, II, North + South, Tel. 08452/8432

Verk. GB mit 9 Spielen (z.B. Probotector, Parodius, Skate or die), Light Max, Netzteil, 3 Bücher, Tasche für 420 DM, 100 % o.k., Tel. 06543/4731 (Thomas) (nur 14-15 Uhr!)

Verkaufe Game Boy gut erhalten mit: 3 Spielen, z.B. Super Mario Land 2 und als Zubehör einen Light Boy (Licht und Lupe) und ein Aufladegerät, Preis VB 250 DM, Tel. 089/3162567

Verk., kaufe und tausche GB NES und S-NES-Famicom-Games, Tel. 05161/1225. Suche auch Tauschpartner!

Verk. GB mit 13 Spielen für 500 DM, NP 1000 DM, oder tausche Spiele (z.B. Mario 2, Simpsons 1, 2, 3, Tiny Toon u.m.), auch NES, Tel. 05234/2105 Cricky

Verk. Balloon Kid, Mickey's D.C., Bart S. Escape F. C. D., Castlevania 2 (alle 40,-), Motorcross M. (35,-), Metroid 2, Batman (25,-), Tel. 06661/2498 Michael

Verk. GB + Light Max + 7 Games 322 DM. GB Game: Tiny Toons 45 DM, Metroid II 40 DM, Pinball 30; usw. Verk. MD Games: Mickey + Donald 88 DM, Quak Shot 55 DM, C64-Spiele a.A., Tel. 05653/1373

Verk. Game Boy mit 11 Spielen (u.a. Final Fantasy, Legend 1, Super Mario L. 2 u. F-1 Race) + Licht u. Lupe; alles original verpackt, Tel. 09131/15353 Peter

Verk. GB inkl. 4 Spielen: Skate or die, Pocket, Tetris, Super Mario Land: VB 250 DM, Sascha Hahn, Tel. 040/6417377

Verk. GB mit 6 Spielen: World Cup, Spiderman, Golf, Tennis usw. Lupe und Schutzhülle, VB DM 350,-, Matthias Hahn, Tel. 040/6417377

Verkaufe Game Boy mit 7 Spielen: Tetris, Tennis, Spiderman, Pinball, Alleyway, Solar Striker; VB 250,-, Tel. 09971/31342. Tobi verlangen, ab 18 h

Verk. gut erh. GB m. Dialogk. Kopfh., Tetris, F1 Spirit, Akku-Netzt., Nubytasche, alles 100 % o.k. u. orig. Verp., Neup. 300, VB 150 DM, J. Widuch, Fließhornstr. 42 c, 7750 Konstanz 18, Tel. 07533/6964

Wahnsinn: Module für Game Boy 30/64/105 in 1 bzw. Game Gear 23 in 1, Tel. 0531/610782

Verkaufe Game Boy mit 6 Spielen (Jagd auf R. Oktober, Mario Land usw.), Tel. 08761/61121 Benjamin

Suche GB-Spiele (nur dt. + US) bis 15 DM, evtl. mit Gerät o. komplette Sammlung, ab 15 Uhr, suche auch leere Verpackungen + Anleitungen + Zubehör, Tel. 06132/87977

Mega Drive

Verkaufe Gynoug, Hellfire, Shadow Dancer und Ghouls'n Ghosts (alles jp.) für 50 u. Shikin Jon (jp. Denkspiel) für 30 DM, Tel. 08636/1385, ab 19 h

Verk. Mega Drive, Arcade Power Stick, Sonic, Monaco GP 2, Super League, jp. Adapter, für 400 DM, Tel. 089/534928

Mega Drive m. Joypad und Joystick und 16 Spiele, wie: Mickey Mouse, Quackshot, James Bond II, Batman, Chuck Rock, Road Rash, Spiderman, 1100,--, Tel. 06021/96344

Suche MD-Spiele aller Art mit Anleitung und Verpackung. Bin besonders an günstigen Importspielen interessiert. Markus Krämer, In den Linden 87, 7121 Ingersheim

Tausche F-22 dt., Street of Rage jp., gegen World of Illusion, Road Rash oder T2, Game Gear Modul Donald gegen Sonic, Schweitzer, Wacholderweg 20, 7475 Meßstetten 8

Verk. für MD: Monaco GP II jp., 70 DM, Forgotten Worlds jp., 30 bis 40 DM (o. Anleitung) und Sonic dt. 50 DM, Tel. 06196/83898, fragt nach Semin o. Dongmin, ab 20 Uhr anrufen

Tausche: Sonic, Devil Crash, Thunderf. 3, Alien 3, J. M. '92, EA, NHLPA Hockey, Musha, geg.: World of Il., Thunderforce 4 (dt.) oder S. of R. 2, nur 18 bis 19.30 Uhr, Tel. 05952/3929

Tausche, verk. MD + SNES-Games, habe Mario Kart, F-Zero, S. Soccer. Lemm., Sonic 2, W. of Illusion, Chuck R., Taz M., J. vs Bird, Ph. Star 3, J. Master, Tel. 09378/501 (Raimund)

Verkaufe + kaufe ständig MD-Spiele große Auswahl ab DM 35,--, kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/374 Rainer/Simone

Verk. Mega Drive (dt.) + 1 Pad + Sonic, Starflight, Desert Strike, F22 Interceptor, Tel. 06669/1381, ab 19 Uhr (Richard), VB 300,- DM

Verk. MD mit Sonic, MMouse, Quack Shot, Wani Wani, Hellfire, EA Hockey, Golden Axe II, Tiger Heli, Magical Hat, 2 Joypads für VB 600 DM, Tel 05331/33289

Verk.: EA Hockey 55, Crude Buster 55, Toki 50, Fire Wrestling 40, je 45 DM: Moonwalker, Hard Drivin, Turrican, Arron Flash, Curse. Suche Gley Lancer, Tel. 0731/76634

Tausche MD + 2 Joypads + 8 Spiele (Sonic, EA Hockey, Quackshot, S. Shinobi, Shadow D. etc.) geg. Neo-Geo + 2 Joyboards + 1 Spiel, Tel. 0841/32201 (ab 19 Uhr)

Verk., kaufe, tausche Spiele für MD, SF, US, GB. Habe Ghostbusters, WB 5, F. One, Shining, J. Madden 1, J. Pond 2, Gr. A. Warrior (US). Suche Neo-Geo-Spiele, Tel. 07151/32132 Bastian

!!! Tausch-Börse !!! Videospiele für alle gängigen Konsolen! Wollt Ihr tauschen? Ruft an und fragt wie's funktioniert! Tel. 02207/81466 o. 81868

Verk. neuen Aiwa X-P7 Port. CD-Player, 1 BT Akku, Netzt., IR-FB, 8 Mon. Garantie, NP 500,- für 390,- DM, evtl. Tausch gg. jap. Mega CD-ROM oder dt. S-NES + Sp., ab 16-19 Uhr, Tel. 06431/52789

Suche MD-Spiele (nur dt. + US) bis 35,- DM, evtl. mit Gerät o. komplette Sammlung. S. auch leere Verpackungen + Anleitung + Zubehör, ab 15 h, Tel. 06132/87977

Verk. Mega Drive RGB u. Thunderforce 4, War Song Sonic, Sonic 2, Olympic Gold, Alien 3 sowie Quarkshot u. 4 ältere Spiele für 900 DM VHB, Markus Popp, Tel. 09264/1467

Verkaufe 18 Sega Mega Drive + 10 Master System Spiele! Einzeln oder komplett, Tel 0431/641670, Tel. 0431/641670, Tel. 0431/641670

Verk. MD-Spiele After Burner 2, 688 Attack, Kings Bounty je 69 DM, Might and Magic 79 DM, Super Thunderblade, Revenge of Shinobi je 39 DM, Altered Beas+ 29 DM, Tel. 09973/9985, ab 16 Uhr

Ich verkaufe jap. Sega Mega Drive mit 2 Joypads und 12 Spielen für 800 DM, Tel. 07821/52322

Verk. MD mit 5 Spielen (Starflight, F22, Sword o. Vermillon, Sonic Faerytale) 400,- DM, Tel. n. 18 Uhr 08033/7394

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, MD, Super-NES, Game Gear, Neo-Geo, Turbo-Duo, Gameboy, Lynx, Mak. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe, kaufe, tausche Module + Konsolen für PC-Engine (CDs), Mega Drive, Super-NES, Neo-Geo, Gameboy, Game Gear, NES, Mak, MS, Tel. 089/1403732

Verkaufe meine Kopierstation für div. Konsolen, tausche Importmodule, schreibt an Marco Wolfram, An der Lohe 11 b, 2000 Hamburg 61

Verkaufe Neo-Geo, S-NES, Spiele. Hilfe, suche Viewpoint Spielstände Level Sund 6 auf Memory Card, zahle 50,- + Unkosten für Memory Cards! Tel. 07151/58072

Verkaufe Mega Drive neuwertig, 2 Joypads, Mega Games I, Sonic, F22-Interceptor, 400 DM, Tel. 0511/1682923 oder 587493

Verk., kaufe, tausche S-NES (nur US/Jap.), MD, PC-E., Mas. Sys, NES, GB + GG-Spiele. Habe Mickey Mouse, Wing Com. etc. Suche Shinobi 2 + Sorage 2: Tel. 04627/1618, mögl. Sonntags

Tausche Sonic 2, Chuck Rock oder Quack-Shot jp. gegen Streets of Rage 2 oder Global Gladiators, Mick und Mack, Tel. 04203/788335 (Jörn) nach 20.00 Uhr

Verk. Mega Drive, 2 Joypads und 34 Spielen: z.B. Sonic 1, 2, Streetsofrage I, II, 9 Monate alt. Geät mit 50/60 Hz, j, US, d, Schalter, VB 1500 DM, Tel. 07161/37511 (Markus) 14-19 Uhr

Tausche o. verkaufe Immortal 55,-, Buck Rogers 45,-, tausche auch Sega CDs, habe Night Trap, Road Avenger, Wonderdog u.a., Tel. 07641/55475 Volker, ab 18.00 Uhr

Tausche o. verkaufe US-Sega-CDs, habe Night Trap, Road Avenger, Wonderdog, suche Sewer Shark, Chuck Rock u.a. US-Sega CDs, Tel. 07641/55475, Volker, ab 18.00 Uhr

Suche Advenced Military Commander mit deutscher Anleitung, zahle bis 150,- DM, Tel. CH-056/454935, ab 17.00, Schweiz

Tausche Sonic 2, Chuck Rock oder Quack-Shot, jp. Suche Streets of Rage 2 oder Global Gladiators, Mick und Mack, Tel. 04203/788335 (Jörn), nach 20.00 Uhr

Verkaufe, tausche, kaufe: Sonic 2 DT, Terminator 2 DT, Olympic Gold DT, Magnum Set DT (3 Games). Suche Rambo 3, J. Madden 93, Alien 3, Tiny Toons, alles nur DT, Tel. 02272/81428, Dietmar

Game Gear

Verkaufe GG-Spiele: Shinobi, Sonic, JM Football, Mickey Mouse, Columns, Super Monaco GP für je 30 sFr., Tel. 075/2329047 in CH inkl. Porto, Tausch möglich.

Verk. GG m. 2 Modulen (Columns & Super Monaco GP) für 150 DM (NP 350 DM). Tel. 07805/99199. B. Laurs, Haupstr. 168 c, W-7604 Appenweier 3

Verkaufe Game Gear mit TV-Tuner, Sonic 2 und Netzteil für 450 DM, Tel. 08231/6442

Verkaufe Sega MD mit Spielen, 15 Stück und Game Gear mit 8 Spielen, Lupe und Batterie Pack. Verk. auch SN-Spiele, Tel. 07821/43240, Christian Schneider, Preis nach VHB

Verkaufe Sega Game Gear mit 4 Spielen (Shinobi, G-Loc, Joe Montana Football, Wonderboy II) u. Gear to Gear Kabel f. DM 250,-, Tel. 069/617203, Tucholskystr. 5, 6000 FFM

Verk. GG + Netzteil + Sonic + Olympic Gold + Columnus + Mickey Mouse, alles originalverpackt, VB 350 DM, Ingo Milow, Luthardstr. 6, 3354 Dassel, Tel. 05562/6765

Verk.: Game Gear + Masteradapter + Netzteil + Masterspiel + 10 Game-Gear-Spiele (z.B. Shinobi, Sonic, Donald, Mickey, Wonderboy 1 + 2 + Axbattler, Olympic G.), VB, Tel. 0551/45649

Wahnsinn: Module für Gameboy 30/64/105 in 1 bzw. Game Gear 23 in 1, Tel. 0531/610782

Master System

Verk. div. Spiele für Sega M. System (Enduro Racer 25 DM, Alex Kidd 4 40 DM, Tennis Ace 45 DM, Dynamite Dux 45 DM), alles 100 %ig o.k., Tel. 08633/7536 Alex

Verk. Sega M. System II, mit 2 Joypads und div. Spielen (Donald Duck 45 DM, Bomber Raid 40 DM, Hang on 25 DM, World Cup Italia '90 45 DM, World Soccer 35 DM), Tel. 08633/7536

NES

Nintendo Super-Set inkl. 3er-Modul und 3 weiteren Spielen (Wrestl. M., Kung Fu, Double Drag. 3) für DM 300 zu verk., Tel. 05771/4713

Suche SNES und Spiele, PC-Engine GT, defekte Konsolen aller Systeme, Mega Drive Umbau 50/60 Hz, engl./jap. Text mit Schaltern, billig! Tel. 0821/487608, ab 18.00 Uhr

Biete dt. S. Soccer, Zelda 3, S. F. 2, suche Probotector, J. C. Tennis, Tiny Toons, Parodius, Aleste, Mickey Mouse, Axelay dt., Lemming 5, Jan Löwenau, Amtsfreiheit 4, 2833 Harpstedt

Verkaufe NES-Superset komplett DM 130, Tel. 08131/20405

Verk. Super-NES-Spiele Rivel Turf 60 DM, Barts Nightmare 70 DM, Actraiser 80 DM, Fatal Fury 90 DM, Axelay 85 DM, ab 18 Uhr, Tel. 0761/891038, Ralf Totzke

Suche: S-NES-Games DT, S. Tiny Toons, Parodius, J. Connors Tennis, Super Star Wars, u.v.m., Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe NES mit 7 Spielen (u.a. SMB 3, RC Pro AM, Link, Maniac Mansion) für 570 DM, Tel. 02941/8347, ab 17 Uhr

Verk. NES + 8 Spiele: WWF Steel Cage Chall, WWF Chall, Joe & Mac, Mario 1 + 3, Battle of O., Double Dragon 2, Castlevania 3 für 440 DM, NP 960 DM, Tel. 05174/1865

Verkaufe: NES + 6 Spiele + NES-Adventage, Preis 550 DM, Tel. 02204/55165 (Köln). Anrufe von 20-22 Uhr

Verk. NES mit 2 Joysticks + 1 NES-Max und 13 Super Games, z.B. Top Gun II, Mega Man II + III, Maniac Mansion, Turtles II, Silent Service, Faxanadu, VB 800,- DM, Tel. 02174/40625 Kai

Verk., tausche D. Dragon 2, Turtles 2 Blades of Steel, Bayou Billy à 50,- DM o. Tausch gegen Crack out, Mario + Joshi, Golf, Dynablaster, Flinstones, Tel. 035266/538

Verkaufe NES + 14 Spiele, z.B. Super Mario 3, Zelda 1, Megaman 2 + 3, Super Mario 2, Digger Rock... für 680 DM, NES ist 1 Jahr alt u. 100 % o.k., Tel. 08134/6286, ab 15 h

Verkaufe NES-Spiele, Stück 40,- DM für Supernes Arcana 80 DM oder Tausch gegen Act Raiser o.T., Tel. 07930/1790 oder 09343/58302

Super Famicom

Verk. Games, Konsolen, Neo Geo, Famicon Mega-Drive, ankaufe Spiele und ganze Bestände. Tel. 02154/40096

Kaufe, verk., tausche, habe: z.B. Wing Commander, Super, Aleste, würde gerne haben: Prince of Persia, John Madden 93. Telefon 0711/876083

Verk. S-NES Spiele: Mario Kart 75 DM, Adams Family 60 DM, Ghoulsn Ghosts 60 DM, Krusty's Super Fun House 60 DM, jedes dt. Tel. 08581/8684

Kaufe, tausche und verk. S-NES Games. Habe z.B. Star, Wars, F-Zero, Super Wrestlemania, kaufe Spiele bis 80 DM. Tel. 0211/216327 Axel

US-Module zu verk., S. Mario Kart 90 DM, Mickey Mouse 100 DM, S. Ghouls and Ghosts 80 DM, Legend of the Mystical Ninja 70 DM. Tel. 06021/89845

Suche Tauschpartner für SNES dt. und GB, biete z.B. Lemmings, Sim City, Zelda, Mario Land II, suche Turtles, M.-Kart & andere. Stefan 03681/60026

Kaufe, tausche S-NES, GB-Spiele, habe Star Wars, Zelda III,. Soccer, Probotector, 14 GB-Spiele, suche u.a. F. Fantasy, Aleste, Fullmetal, Actraiser. Tel. 02131/601220

Tausche, verk., kaufe SNES Module, habe Mario Kart, F. Fight, F. Fantasy III, Zelda III, u.S., Ghouls'n Ghosts: Fin F. II, NHLPA Hockey, M & Magic II u. Mickey M. Tel. 02564/1720

Verk. und kaufe SNES-Spiele, große Auswahl ab 50 DM, kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/374 Rainer/Simone

Verk., kaufe oder tausche Super NES Spiele, habe z.B. Contra III, Axelay u.s.w., zahle: US u. dt. bis 50 DM u. jp. bis 40 DM. Tel. 05541/32874 ab 18 h

Kaufe S-Fam., NES-Module, Konsolen aus Beständen, sowie Mega-Drive. Tel. 0212/208689

SNES: Star Wars, Wing C., 115 DM, Zelda III, Axelay 90 DM, F-Zero, Ghouls'n Ghosts 80 DM, GB Kwirk, SML, R-Type 20 DM auch Atari ST Soft zu verk. Tel. 08055/1307 ab 15 h

S-NES Kopierstation? Und es gibt sie doch! Infos bei: Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 7047 Jettingen. Tel. 07452/78633

Tauche, verk., Super NES Spiele! Tausche evtl. auch gg. Turbo Duo Games. Verk. Universaladapter fürs Super NES, NP 59 DM für 35 DM. Tel. 07354/2873

Kaufe, tausche SNES, Famicon-Spiele, suche z.B. Star Wars, Tiny Toons, Chuck Rock, Harleys H. Adventure, Mario Kart dt. usw. Tel. 089/8502928

Kaufe, verk., tausche Module für Super NES und M.D. habe ca. 40 St., Axelay, Alien, Terminator, PGA, Golf, Aleste, Contra. Tel. 0441/682442 Marco

Biete folgende SNES-Games ab 70 DM, Dunkshot, M. Mouse, Pr.o. Persia, J.C. Tennis, Probotector, F. Fight, u.a. tausche auch. Habe auch MD. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Tausche, kaufe und verk. Super-NES Spiele. Tel. 02268/1637 Thorsten

Tausche Axelay gg. Super Aleste, verk. außerdem NCAA Basketball (Super Dunkshot) Tel. 07151/34828 Christian

Tausche für SNES. Habe Zelda und Super Prob. beide dt. suche S. Star Wars und NBA Basketball egal ob d. us. o. jp., P. Holzkamp, Kieselgarweg 3, 3 Hannover 91

Verk. Ghouls'n Ghost's und Castlevania 4 für 80 DM pro St., Prince of Persia für 90 DM dt. Spiele, Ingo Ebert, Angerweg 8, 8223 Trostberg. Tel. 08621/4246

Suche Super NES und Mega Drive G. z.B. Chuck Rock, Soulblazer, Streets of Rage 2, Warsong, A. Military Commander, Dragons Lair, ECO, T-2, Spiderman, usw. Tel. 06473/1430

Verk. Super Castlevania 90 DM, F-Zero 75 DM, Pilotwings 70 DM, verk. auch GB, suche Parodius fürs SNES dt. T. 02238/52176 ab 18 h

Verk. Super Nintendo, 5 Spiele, J.B. King 700 DM VB, Tel. 02941/78730

Tausche Castlevania 4, Zelda 3, suche Drunkshot, Pilotwings, J.C. Tennis dt., Star Wars, Turtles 4, Dinosaurs nur mit Anleitung + Verp. Tel 089/9034307

Verk. Super Nintendo Gerät mit 2 Joypads und den Spielen S. Mario World u. Paper Boy 2 f. 300 DM, Guido Korbus, O-3501 Baben, Dorfstr. 13

Verk. für das Super Nintendo Turtles 4, Super Prop., Mario Paint, King of Monsters, Super Ghouls Ghost. Tel. 07151/606425

Tausche Super Nintendo Spiele, z.B. Mario Kart, Axelay, Magical Quest, Mystic Quest, Rampart, Wrestlemania, Uncharted Waters. Tel. 04131/47491

Verk., tausche GB, S. Nintendo, NES und Amiga Spiele, Amiga nur Orig., Tel. Mich (Ronald) für alle außer S. NES Ralf für S. NES, beide unter 06372/6554

Verk. Kopierstation S. Wild Card für Super Nintendo, kopiert alle Games auf 3,5" Disk., eingeb. Trainer Maker usw. Info: A. Di Medio, Dahlienweg 5, CH-3604 Thun

Verk. Super Soccer dt. und Zelda dt. für je 65 DM, beide nur 2 Mon. alt, suche Dunk Shot, Desert Strike, Lemmings oder Super Off Road. Tel. 03695/86465 Jan

Kaufe S-FAM/S-NES-Module, Konsolen, auch Bestände, sowie Mega Drive, Telefon 0212/208689

Tausche S.-NES Games, biete: S. Contra, S. Fighter 2, S. Soccer, F-Zero, suche S. Star Wars, Parodius, Turtles 4, Axlay nur dt. oder am. Tel. 02171/80102

Verk. SNES-Spiel Super Ghouls'n Ghost dt. VB 80 DM o. tausche gg. Mario Kart dt., Axelay dt., S. Probotector dt., Magical Quest dt., S. Star Wars dt. u.a. Tel. 03391/502987

Tausche Master System mit 2 Spielen gg. 3 SNES Spielen z.B. Parodius usw. verk. 7 NES Spiele. Tel. 06046/7680

Suche gute günstige Spiele aber speziell Joe and Mac, Super Mario Kart oder Lemmings, bitte melden unter Tel. 06041/5196 Parkstr. 18, 6479 Ranstadt 2

Kaufe Games, Konsolen und Zub. für MD, Super NES und Neo Geo, auch ganze Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 05037/2854

Tausche Pilotwings (PAL) gg. Street Fighter II, Mario Kart, Top Gear, Castlevania 4 oder Addams Family. Tel. 02272/83192 Georg

F. DT. S.-NES: Mario Kart + S.-World, Castlevania, Streetfighter, Gouls' Goust, M. Quest, Probotector, Zelda ZW. 45 + 65,- DM z. verk., Schlüter, Mittelring 11, 4500 Dessau

Verk. das US Super-NES (1 Joypad, Scartst., Uni-Adapt.) 240,-, Super Mario Kart (dt.) 70,-, Super R-Type (dt.) 45,-, Super Soccer (dt.) 50,-, Streetf. 2 (am.), Tel. 07663/3644, ab 17 h

Verkaufe, kaufe und tausche ständig Super Nintendo-Spiele, ältere und neue Games. Ruf einfach mal an, Tel. 07622/1066 oder 07627/3539

Super-Nintendo: An- und Verkauf von Modulen und Konsolen. Ankauf bis zu 50 % vom Neupreis, Tel. 02131/101869

Verk., tausche für S-NES: S. Soccer, Axelay, F-Zero, Parodius (alle dt.) zwischen 75 DM und ? Tausche gg. Super Mario Kart (dt.), Super Prob, NHLPA, Tel. 07121/485417 Marc

Verk./tausche für S-NES (dt.): Lemmings, Mario Kart, Zelda 3. Suche: Probotector, Tiny Toons, Might & Magic, J.C. Tennis, WWF, Jens Wagner, OT Sperrmauer 6, O-6551 Gräfenwarth

Verk. Super-NES-Spiele: Lemmings, Turtles IV, Act Raiser, Super Soccer, Star Wars (JP.), Tel. 06669/1381 (Richard), ab 19.00 Uhr

Suche S-FAM/NES-Module/Bestände, auch Mega Drive, Tel. 0212/208689

Verk.: Jaki Crush 75, Aleste 75, Turtles 65, Big Run 55, Cameltry 60, Smash TV 60, F-Zero 60, R-Type 60, Aera 88 : 60, Magic Sword 60, Top Racer 60, Tel. 0731/76634

CH!: Verk. NHLPA Hockey '93, Soul Blazer, Dinosaurs, Prince of Persia, Wrestlemania/Mega Drive: World of Illusion, Wonderboy 5 (Preis Fr. 50–60,-), Tel. 061/7112381

Tausche, verk., kaufe Spiele für SF, UD, US, GB. Habe Uystic Quest, Turtles, Axelay. Suche Bomberman, S. Turrican, Bubsy, Battletoads, Goofy, Tel. 07151/32132 Sebastian, 14–22 h

!!! Tausch-Börse !!! Videospiele für alle gängigen Konsolen! Wollt Ihr tauschen? Ruft an und fragt wie's funktioniert! Tel. 02207/81466 o. 81868

Tausche/verkaufe SNES (jp, us, dt.) Games! Habe neueste und ältere Topgames. Tausche 1 Spiel gegen J.B. King. Tausche auch evtl. gegen Turbo Duo Games, Tel. 07354/2873

Tausche: Actraiser, Mystic Quest, Probotector gg. Toons, T. Racer, W. Commander, Off Road, F. Heat 2, Parodius u.a.: Jens Scheufler, Geußnitzer Str. 46, O-4900 Zeitz

Verkaufe + kaufe S-NES-Spiele + Mega Drive, große Auswahl an Spielen ab DM 50,-. Kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/1789 Rainer/Simone

Verk., kaufe, tausche alles für PC-Engine, MD, Super-NES, Gamegear, Neo-Geo, Turbo-Duo, Gameboy, Lynx, Mak. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 089/1403732

Verkaufe und kaufe S-NES-Spiele, große Auswahl, ab DM 50,-, kaufe auch Spielesammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/374, Rainer/Simone

Achtung! Verkaufe Pilotwings für 60,- DM, 100 % o.k., Tel. 08821/52425, ab 19.00 Uhr

Verk. S-NES-Spiele: Turtles in Time, Super Probotector je 79 DM, Super Mario World 60 DM, verk. außerdem noch Sonic 1 für MD 49 DM, alle dt., Tel. 09973/9985, ab 16 Uhr

Suche Tauschpartner für S-NES-Spiele, Tel. 07286/7631, ab 18 Uhr oder schreibt an Winkler Dieter, Obermühl 36, 4131 Obermühl, Österreich

Einmalig! Verk. NES + S. Mario 1, 2, 3, Kong Classics, Probot. 2, Tips nur 255 DM, suche S-NES Turtles US, Lemmings usw., verk. Desert Strike 89 DM, Holger, abends Tel. 0241/520710

Verkaufe Super-NES (amerikanisch) + 2 Joypad + Multiadapter für 190 DM! Verkaufe Parodius 39 DM, Duck Tales 30 DM, Operation C 39 DM, Tennis 30 DM, Castlevania II für den G.B., tausche auch! Tel. 05922/4095

Verk., kaufe, tausche Spiele für SNES/FAM. Habe Tiny Toons, Super Swiv. Suche FF2 (nicht Mysticquest), Starfox, Exhaust H. 2, u.a., Tel. 02461/52122, Ingo

Verk. für S-NES/SF: Super Star Wars, Zelda 3 dt., Axelay, Castlevania 4, Contra 3, Mystical Ninja, Super Ghouls'n Ghosts, Final Fight, Ys 3, Tel. 089/7144553

Suche Tauschpartner f. Famicon, Amiga, Mega Drive. Immer neue Spiele da, Amiga — keine Raubkopien, nur Originale. Markus Popp, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verkaufe, tausche S-NES-Module. Habe u.a. Star Fox, Desert Strike, Mickey Mouse. Suche Strike Eagle, Tiny Toons, Tel. 0781/38677 (19–21 Uhr)

Tausche Sim City, Ghouls'n G. Suche Star Wars, Tiny Toons, Mystical Q., Act Raiser, u.v.a., Tel. 0931/92661, 17–18 Uhr, rufe auch zurück

Verkaufe Super-NES u. 2 Adapter, 6 Spiele, z.B. Streetfighter 2, Contra usw., VB 500,- DM, 1 Mega Drive u. Arcade Power Stick u. 8 Spiele, VB 450,- DM, Tel. 02191/665750, ab 16.00 Uhr

Super-NES: Tausche neuen Adapter AD 29 gegen 1 gutes gebrauchtes Modul; eventuell auch Verkauf, Tel. 02131/101869

Verkaufe Super Nintendo-NES-Famicom-Spiele ab 14 h, Tel. 0911/557191

Biete S-NES-Spiele (Mario-Paint, Krusty's Fun House), suche Tiny Toon Adventure, Roadrunner o.ä., Karsten Fink, Falkenhorst 30, O-1585 Potsdam — nur Tausch!

Kaufe S-NES, MD, GB, GG und Computerspiele (IBM). Kaufe ganze Bestände! Verk. Links, Falk off, Games '92, Tennis Cup I, Microprose Soccer für PC, VHB, T. 08233/4660

Tausche F-Zero + 30 DM oder Final Fight + 30 DM (jp) gegen Super Star Wars oder Wing Commander, Tel. 04931/12329, ab 18 Uhr

Tausche: F-Zero, Lemmings, Soccer, Sim City, Gods, Soulblazer, Pushover, Mysticninja, Ghouls'n Ghost geg.: Starfox, Harley H. Adv., FF2, Rushb. 2 und andere, ab 18 h, Tel. 07940/51759

Tausche/verkaufe/kaufe Super-NES-Module. Habe Starfox (US), Desert Strike (US)... Torsten Schindler, Gustav-Heinemann-Ring 61, 8000 München 83, Tel. 089/6703455

Verkaufe NES mit 9 Spielen + 10 Spielebox (guter Zustand) für ca. 500 DM (NP 1100 DM)! Kein Tausche! Tel. 05844/688, nach 17 h! Nach Carsten fragen!

Suche Vikings, Pocky Rocky, Shinobi 2 (GG + MD), Super Tiny Toon, Harley Hum. Adv., Cybernator, Streets o. R. 2, Chuck Rock. Habe alle Sys.: Tel. 04627/1618, mögl. Sonntag

Verk. S-NES, US-Version, Normalpreis DM 470,- (!!), 100 % intakt, 20 % schneller... + 2 Spitzenspiele + Multiadapter für dt. und jap. Module alles für nur 450 DM(!!!), Tel. 02129/50246

Verk., tausche und kaufe Spiele für PC, Engine, Turbo Duo, GG, GB, MD und S-NES!!! Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. o. tausche King of Monsters dt. u. Out o. this World US., Andreas Hempfling, Seelacher Berg 56, 8640 Kronach, Tel. 09261/91356

Verk. Castlevania IV, Paperbox 2, Krusty's Super Fun House, Streetfighter II oder tausche gegen Sim City, Super Mario Kart oder PC-Games, Tel. 07485/401

Verk., kaufe, tausche alles f. PC-Engine, Super-NES, MD, Neo-Geo, usw. Verk. für PC-Engine über 120 Module und 50 CDs! Tel. 089/1403732

Suche NHLPA-Hockey '93, John Madden-Football '93. Biete Streetfighter II, Tel. 0221/4973876

Tausche GB + Netzteil/Akku und 12 Spiele (FFantasy 1 & 2,- Adv., Parod.) gg. US-S-NES-Adventures (wie FFantasy 2, Mystic Quest usw.) Eric, Tel. 040/6010258, Mittw. 14–16 Uhr

Tausche Super-NES-Spiele, habe z.B. Parodius (dt.), Mario Kart (dt.), Uncharted Waters (US.), Mickey Mouse (dt.) u. v. mehr, T. 04131/47491

Tausche S-NES-Spiele; suche Sim City; F. F. Mystic Quest, Another World, Monopoly, S. Aleste, Jimmy Connors, Full Metal Planet, John Madden '93, Sim Earth; Tel. 0821/481712

Diverses

Suche funktionstüchtiges ZX Spectrum. Matthias Gutzmer, Werstener Feld 96, 4 Düsseldorf 13. Tel. 0211/764444

Verk. MS-Konsole mit 9 Spielen (Golden Axe, Afterburner, Out Run, Wonderboy II) NP 280 DM gg. Höchstgebot 1. Müller, Soonwaldblick 14, 6551 Hargesheim

Verl. im Auftrag Spielkonsolen m. Zub., verk. nur wenn alles 100 % i.O. ist. Tel. 08020/633

Verk. History Line, H. of China für je 55 DM inkl. Porto, LDG-Basis-System, Dragons Lair CD, Infrarot-Empfänger für 150 DM. Tel. 05506/7932 Stefan

Verk. Neo Geo mit 4 Spielen z.B. Nam 1975, Magican Lord usw. Pr. VB, verk. auch PC Engine, CD Rom, 23 Spiele, viel Zub., Preis VB, verk. Spiele für alle Systeme. Tel. 08431/41991 oder 2564

Verk. PP: JG 90, 92, für 3 DM/St. alle in Top-Zustand. Verk. auch VGA-Karte ET4000, 1024 * 768 * 256, 72 Hz, 100 % o.k., f. 100 DM. Tel. 09721/27015 Claus

Verk., kaufe, tausche SNES Spiele. Suche Konsole für Automatenplatinen-MAK, suche Neo-Geo, alle Spiele, habe auch PC-Engine-Spiele. Tel. 03677/82884 Sebastian

Tausche, verk., kaufe für alle Systeme! Kaufe auch ganze Sammlungen. Verk. GB m. 9 Spielen, Game Light 380 DM, Lynx mit 8 Spielen 350 DM, S-NES und MD-Spiele. Tel. 089/4701827 suche F22 für MD

Postspiel Teamcoach! Manage und Trainiere eine Fußballnationalmannschaft. Katalog gg. 2 DM RP bei: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt. Tel. 02871/12214

Verk. NES Super-Set mit 7 Spielen z.B. Prob. I-II, Star Wars I-II, Megaman III, Castlevania III VHB 400 DM. Tel. 7720/31491

Verk. Neo Geo RGB, Joyboard, 2 Modulen, Mem., Card, Profi, Netzgerät, Top Zustand, Preis VB, habe noch Automatenplatinen, SNES Module, Atari Lynx, 2 Module, MD, Engine Module ab 19 h. Tel. 05650/450

Verk. Neo-Geo-Memo, 2 Joysticks, 5 Topspiele, Last Resort, Fatal Fury, Roboarmy, Ciberclip, Baseball Stars, kpl. für nur 1599 DM, sehr guter Zustand. Tel. 089/152822 Alex

Verk., tausche und kaufe Spiele für PC, S-NES, MD, GB, GG, Lynx, Engine, Turbo Duo und NES. Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. NES, Super-Set + 6 Spiele, SMB 1, A-Boy a.h. Blob, Tetris, Worldcup, Megaman 2, Buck Y-Ohare, 400 DM, R. Pütsch, Gr.-Scharrnstr. 22, O-1200 Frankfurt/Oder

Verk. M52 mit 11 Spielen (z.B. Sonic, L. Dime Caper usw.), VHB 450 DM; für GB: VHB: Light Max 30 DM, Greml. 2 30 DM, R-Type 40 DM, Rev. of the G. 25 DM, Tel. 09727/1899

Verk. Neo-Geo-Spiele, wie z.B. World Heroes, kaufe aber auch, außerdem verk. Super-NES-Spiele, Tel. 09372/3246, ab 14–22 Uhr

Verk. S-NES dt., 2 Pads, Zelda 3, Actraiser, F-Zero, Super R-Type, Action Replay Pro, Wing Commander, alles mit orig. Anleitungen und Verpackungen für 680,- DM, Weinert René, Sophienblatt 75, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/665794

Tausche: Sonic 1 und 2, World of Illusion, Chuck Rock, Thunderforce 4 (alle Mega Drive), Magical Quest, Super Mario Kart (Super-NES) gegen Art of Fighting, Fatal Fury 2, Tel. 07161/37511

Verkaufe NES mit 9 Spielen zu 650 DM (inklusiv Spieleberater) und 2 US-Games zu je 50 DM (auf Verhandlungsbasis), Chanhin Christophe, Am Weißen Stein 47, 6070 Langen, Tel. 06103/74525

Verkaufe günstig meine Platinensammlung wie z.B. Parodius, Cabal, etc., Tel. 0821/601766, ab 18.00 Uhr

Verkaufe 4 NES-Spiele, 1 Game-Gear-Tragetasche. Ruft an unter Tel. 030/3047237

Verk. Lynx + 5 RAM-Part GG + 9 Spiele. Suche Überraschungseierfiguren. Ruft an und bestellt Listen. Tausche Super-NES-Spiele, bei Tobias, Tel. 0511/557627

Verkaufe 9-Nadel-Farbdrucker (MPS 1500) von Commodore, für alle Systeme geeignet, 100 % o.k. für VB 200 DM, Tel. 0221/448413

Suche Überraschungseifiguren im Tausch gegen Briefmarken, Telefonkarten und anderes, Tel. 030/8174350

Tau. 2 NES ohne alles gegen 1 LY GG S-NES, SMS-Spiel. Tau. Mystical Quest, auch GG-Spiele. Verk. Lynx + 4 Spiele RAM-Part, Slime World, blue Lightning, Eleccop, Tel. 0511/557627

ASM von 1/88–12/92 für 100 DM zzgl. Porto und Versand. Suche orig. Perfect General Data Disk (Amiga), Tel. 0211/751905. Suche orig. Lost Admiral für Amiga

Verk. komplette Power-Play-Sammlung von Ausgabe 1 bis 4/93 inkl. der damaligen Happy Computer Einlagen für 50,- DM, Tel. 02352/31197

Verk.: Inferno 1 : 8 (ferngesteuerter Verbrenner-Buggy) + Ladegerät + Anlasser + 12 V-Akku + Fernst. EX-9 + 2 x Prof.: BB-Servo (mit und ohne Motor) 1 x gefahren, Preis VB, Tel. 0551/45649

Suche OLIVETTI PC 286 oder 386, Tel. 08709/3720

Verk. NES-Super-Set und Mario 3 und Maniac Mansion, original verpackt, für Preis VHS, Tel. 05861/1261

Verk. dt. und engl. Brettspiele, z.B. Space Hulk, Mighty Empires, Space Marine. Preis VB. Bei Abnahme der gesamten Sammlung (7 Sp. + Erw.) 250 DM, Tel. 05521/3597, ab 18 h

Tausche, (ver)kaufe Spiele für Super-Nintendo u. Turbo Grafx. Christian Friedrich, Stefan-Zweig-Str. 26, 5450 Neuwied 12, Tel. 02631/71146

Wahnsinn: Module für Gameboy 30/64/105 in 1 bzw. Gamegear 23 in 1, Tel. 0531/610782

An Komplettlösungen und Pläne interessiert? Wir haben noch Lösungen für viele Spiele. Fordern Sie eine Liste an: M. Moersch, Münchener Str. 138, 5000 Köln 91

Suche Super-Nintendo und Spiele für Sega Master + Mega Drive, PC-Engine + Nintendo! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670 — Tel. 0431/641670

Verk. Neo-Geo RGB + 2 Joyboard's + Last Resort, Eightman, Sengo Ku, Magician Lord, Robo Army, nur 1650,- VB. Verk. PC-Engine RGB + 5 Spiele. Alles neuwertig erh., Tel. 08431/41991 od. 2564

Amiga-Basic: Wie kann man Grafiken abspeichern und wieder laden? (Nicht mit "GET" und "PUT"), Daniel Wikart, Bahnhofstr. 6b, CH-8864 Reichenburg

Berlin: 69,- Zelda 3, S-NES, deutsch, neu (!); 198,- ASM Jg. 87, 89–92 komplett; 198,- Power Play komplett bis 12/92. Nur Selbstabholer! Tel. 030/8345104, Michael verl.

Suche Infocom-Adventures, nur neuwertige Originale mit allen Beilagen und großem Karton, System egal, Tel. 0208/654174

Suche: M. Island 1 + 2, Indy 4, Startreck 5, M. Mansion 1 + 2, Zak Mc., Streetfighter 2, Battletech. Schickt Eure Angebote an: H. Näther, Dr.-Hesse-Str. 14, O-8360 Sebnitz

Animations-Freaks aufgepaßt! Suche Animationen für Musik-Video-Projekt! Es lohnt sich! Einfach mal anrufen: Chris, Telefon 0251/212032

Verk. NES mit US-Umbau und 14 Spiele, z.B. Mission Impossible, Low Gman, Blades of Steel, Double Dragon 2, Sec. Z., S. Mario 3, Markus Popp, Tel. 09264/1467

Power Play 8/90–12/90, 1991 und 1992 kpl., möglichst kpl. Jahrgänge, ab 5,-/Stck., Tel. 040/8319796

Suche NES-Spiel Mega Man 1. Zahle bis zu 50 DM. Verkaufe die Raritäten Ice Climber, Mario 1, Pro Wrestling und Excite Bike, Tel. 02431/70691

Verk. Sega Master System mit 11 Spielen, Light Phaser (Wonderboy 2, Y's, California Games) für 300 DM, Tel. 02236/68589 Martin

Verkaufe Zeitschriften: Power Play 7/90–4/93 50 DM, ASM 7/90–1/93 40 DM, Video Games alle Ausgaben 40 DM, Tel. 02272/81428 Dietmar

Verkaufe, tausche, kaufe: Bomberman JP, F. Match Tennis JP, Lord o. t. Rising Sun US, Adams Family u.v.m., Preis VB. Suche US Cards u. CD, z.B. J. Chan, Neutopia 2 + 3, New Adv. Island, S. Shifter, Dr. Slayer u.v.m., Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. 386-25 MHz, 2 MB RAM, 85 MB HD, 3,5" + 5,25" HD LW, VGA-Mon., strahlg.-arm, Mouse, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, 6 Monate alt, VB 2300 DM, Tel. 0331/870498, nach 18.00 Uhr

Verk. Atari Lynx II mit 10 Spielen 450,-; Atari Portfolio 250,-; außerdem Mountain Bike: Cannondale je 2000 EST; Hinterradfederung. Extras 3000,-, Tel. 06725/3734

Verkaufe meine gesamten Power Play Zeitschriften von Ausgabe 06/90–03/93, nur komplett für DM 6,-/Stck., alle sehr gut erhalten, Tel. 040/2295760

Verk. STE, SM 124 Multiscan (Farbe + s/w), 2 Mäuse, Joysticks, 190 Disks, ca. 19 Orig. (Spiele!), Zub. alles in Top Zustand. NP 3000 DM, VB 1500 DM. Tel. 08321/89773

C64 II, Floppy, F. Cartr. III, TV-Stecker, 100 Disk., 15 Bücher, 1 Joy., 50 C64-Mag. (1984–87) (viele Tips), 1 orig. Sp., 5 Module, 100 % o.k., FP 250 DM, Tel. 02174/4421

Kontakte

*** Sky-Tower-Mailbox Essen ***
Eine anspruchsvolle Mailbox für Amiga und PC-User, jede Menge Public-Domain, Tel. 0201/324211 * 2400-16.800 Baud *

!!! Tausch-Börse !!!
Videospiele für alle gängigen Konsolen! Wollt Ihr tauschen? Ruft an und fragt wie's funktioniert! Tel. 02207/81466 o. 81868

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.
Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden.
Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.
Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.
Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Die Sterne der Spieler

Nach wochenlanger Wartezeit ist sie endlich da: Die brandneue Power-Play-Astrokarte. Diesmal dreht sich alles um das Sternzeichen Stier. Lernt die Stärken, Schwächen, Launen, Vorlieben und Abgründe der Stiere kennen – Egal, ob Ihr selbst ein Stier seid, einen kennt oder einen kennenlernen wollt (die Astrokarte ist besonders beim ersten Rendezvouz enorm hilfreich). Nächsten Monat ist übrigens der "intellektuelle" Zwilling an der Reihe und wird auf dieser Karte ausführlich vorgestellt.

Der Stier auf einen Blick

Spielertyp:	Der Sinnliche
Element:	Erde
Planet:	Venus
Lieblingsfarbe:	Grün
Positive Eigenschaften:	Zuverlässig, tolerant, hilfsbereit
Negative Eigenschaften:	Dickköpfig, genußsüchtig
Berühmte Widder:	Cher, Janet Jackson, Jack Nicholson, Königin Elisabeth
Typischer Widder-Spruch:	"Ist ein Spiel zu farbenreich, werd ich ganz bleich"

Mit 5 Mark dabei!




Private Kleinanzeige in




Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,– liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift



KLEI

Einmalig! Verk. NES + S. Mario 1, 2, 3, Kong Classics, Probot. 2, Tips nur 255 DM, suche S-NES Turtles US, Lemmings usw., verk. Desert Strike 89 DM, Holger, abends Tel. 0241/520710

Verkaufe Super-NES (amerikanisch) + 2 Joypad + Multiadapter für 190 DM! Verkaufe Parodius 39 DM, Duck Tales 30 DM, Operation C 39 DM, Tennis 30 DM, Castlevania II für den G.B., tausche auch! Tel. 05922/4095

Verk., kaufe, tausche Spiele für SNES/FAM. Habe Tiny Toons, Super Swiv. Suche FF2 (nicht Mysticquest), Starfox, Exhaust H. 2, u.a., Tel. 02461/52122, Ingo

Verk. für S-NES/SF: Super Star Wars, Zelda 3 dt., Axelay, Castlevania 4, Contra 3, Mystical Ninja, Super Ghouls'n Ghosts, Final Fight, Ys 3, Tel. 089/7144553

Suche Tauschpartner f. Famicon, Amiga, Mega Drive. Immer neue Spiele da, Amiga — keine Raubkopien, nur Originale. Markus Popp, Tel. 09264/1467, ab 19 Uhr

Verkaufe, tausche S-NES-Module. Habe u.a. Star Fox, Desert Strike, Mickey Mouse. Suche Strike Eagle, Tiny Toons, Tel. 0781/38677 (19–21 Uhr)

Tausche Sim City, Ghouls'n G. Suche Star Wars, Tiny Toons, Mystical Q., Act Raiser, u.v.a., Tel. 0931/92661, 17–18 Uhr, rufe auch zurück

Verkaufe Super-NES u. 2 Adapter, 6 Spiele, z.B. Streetfighter 2, Contra usw., VB 500,- DM, 1 Mega Drive u. Arcade Power Stick u. 8 Spiele, VB 450,- DM, Tel. 02191/665750, ab 16.00 Uhr

Super-NES: Tausche neuen Adapter AD 29 gegen 1 gutes gebrauchtes Modul; eventuell auch Verkauf, Tel. 02131/101869

Verkaufe Super Nintendo-NES-Famicom-Spiele ab 14 h, Tel. 0911/557191

Biete S-NES-Spiele (Mario-Paint, Krusty's Fun House), suche Tiny Toon Adventure, Roadrunner o.ä., Karsten Fink, Falkenhorst 30, O-1585 Potsdam — nur Tausch!

Kaufe S-NES, MD, GB, GG und Computerspiele (IBM). Kaufe ganze Bestände! Verk. Links, Falk off, Games '92, Tennis Cup I, Microprose Soccer für PC, VHB, T. 08233/4660

Tausche F-Zero + 30 DM oder Final Fight + 30 DM (jp) gegen Super Star Wars oder Wing Commander, Tel. 04931/12329, ab 18 Uhr

Tausche: F-Zero, Lemmings, Soccer, Sim City, Gods, Soulblazer, Pushover, Mysticninja, Ghouls'n Ghost geg.: Starfox, Harley H. Adv., FF2, Rushb. 2 und andere, ab 18 h, Tel. 07940/51759

Tausche/verkaufe/kaufe Super-NES-Module. Habe Starfox (US), Desert Strike (US)... Torsten Schindler, Gustav-Heinemann-Ring 61, 8000 München 83, Tel. 089/6703455

Verkaufe NES mit 9 Spielen + 10 Spielebox (guter Zustand) für ca. 500 DM (NP 1100 DM)! Kein Tausche! Tel. 05844/688, nach 17 h! Nach Carsten fragen!

Suche Vikings, Pocky Rocky, Shinobi 2 (GG + MD), Super Tiny Toon, Harley Hum. Adv., Cybernator, Streets o. R. 2, Chuck Rock. Habe alle Sys.: Tel. 04627/1618, mögl. Sonntag

Verk. S-NES, US-Version, Normalpreis DM 470,- (!!), 100 % intakt, 20 % schneller... + 2 Spitzenspiele + Multiadapter für dt. und jap. Module alles für nur 450 DM(!!!), Tel. 02129/50246

Verk., tausche und kaufe Spiele für PC, Engine, Turbo Duo, GG, GB, MD und S-NES!!! Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. o. tausche King of Monsters dt. u. Out o. this World US., Andreas Hempfling, Seelacher Berg 56, 8640 Kronach, Tel. 09261/91356

Verk. Castlevania IV, Paperbox 2, Krusty's Super Fun House, Streetfighter II oder tausche gegen Sim City, Super Mario Kart oder PC-Games, Tel. 07485/401

Verk., kaufe, tausche alles f. PC-Engine, S
NES, MD, Neo-Geo, usw. Verk. für PC-E
über 120 Module und 50 CDs! Tel. 089/140

Suche NHLPA-Hockey '93, John Mad
Football '93. Biete Streetfighter II, Tel.
4973876

Tausche GB + Netzteil/Akku und 12 S
(FFantasy 1 & 2,- Adv., Parod.) gg. US-S-
Adventures (wie FFantasy 2, Mystic Quest
Eric, Tel. 040/6010258, Mittw. 14–16 Uh

Tausche Super-NES-Spiele, habe z.B. Par
(dt.), Mario Kart (dt.), Uncharted Waters
Mickey Mouse (dt.) u. v. mehr, T. 04131/4

Tausche S-NES-Spiele; suche Sim City;
Mystic Quest, Another World, Monopo
Aleste, Jimmy Connors, Full Metal Planet,
Madden '93, Sim Earth; Tel. 0821/48171

Diverses

Suche funktionstüchtiges ZX Spectrum.
thias Gutzmer, Werstener Feld 96, 4 D
dorf 13. Tel. 0211/764444

Verk. MS-Konsole mit 9 Spielen (Golden
Afterburner, Out Run, Wonderboy II) N
DM gg. Höchstgebot 1. Müller, Soonwal
14, 6551 Hargesheim

Verl. im Auftrag Spielkonsolen m. Zub.,
nur wenn alles 100 % i.O. ist. Tel. 0802

Verk. History Line, H. of China für je 55 D
Porto, LDG-Basis-System, Dragons La
Infrarot-Empfänger für 150 DM. Tel. 0
7932 Stefan

Verk. Neo Geo mit 4 Spielen z.B. Nam
Magican Lord usw. Pr. VB, verk. auc
Engine, CD Rom, 23 Spiele, viel Zub., Pre
verk. Spiele für alle Systeme. Tel. 08431/
oder 2564

Verk. PP: JG 90, 92, für 3 DM/St. alle in
Zustand. Verk. auch VGA-Karte ET4000,
* 768 * 256, 72 Hz, 100 % o.k., f. 100 DM
09721/27015 Claus

Verk., kaufe, tausche SNES Spiele.
Konsole für Automatenplatinen-MAK,
Neo-Geo, alle Spiele, habe auch PC-En
Spiele. Tel. 03677/82884 Sebastian

Tausche, verk., kaufe für alle Systeme!
auch ganze Sammlungen. Verk. GB m. 9
len, Game Light 380 DM, Lynx mit 8 Spiele
DM, S-NES und MD-Spiele. Tel. 089/470
suche F22 für MD

Postspiel Teamcoach! Manage und Tra
eine Fußballnationalmannschaft. Katalog
DM RP bei: Daniel Kempkes, Bömkeswe
4290 Bocholt. Tel. 02871/12214

Verk. NES Super-Set mit 7 Spielen z.B. P
II, Star Wars I-II, Megaman III, Castlev
VHB 400 DM. Tel. 7720/31491

Verk. Neo Geo RGB, Joyboard, 2 Mod
Mem., Card, Profi, Netzgerät, Top Zus
Preis VB, habe noch Automatenplatinen,
Module, Atari Lynx, 2 Module, MD, E
Module ab 19 h. Tel. 05650/450

Verk. Neo-Geo-Memo, 2 Joysticks, 5 Tops
Last Resort, Fatal Fury, Roboarmy, Cibe
Baseball Stars, kpl. für nur 1599 DM, sehr
Zustand. Tel. 089/152822 Alex

Verk., tausche und kaufe Spiele für PC, S
MD, GB, GG, Lynx, Engine, Turbo Du
NES. Tel. 09082/1588 (Oliver)

Verk. NES, Super-Set + 6 Spiele, SMB
Boy a.h. Blob, Tetris, Worldcup, Megam
Buck Y-Ohare, 400 DM, R. Pütsch, Gr.-Sc
str. 22, O-1200 Frankfurt/Oder

Verk. M52 mit 11 Spielen (z.B. Sonic, L.
Caper usw.), VHB 450 DM; für GB: VHB:
Max 30 DM, Greml. 2 30 DM, R-Type 4
Rev. of the G. 25 DM, Tel. 09727/1899

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**,
Originalprogramme erlaubt ist.
Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« ve
Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,-
Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber
packt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzun
Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Origin
haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darau

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❑ Ja ❑ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender
Name/Vorname:
Straße:
PLZ/Ort:
Telefon:

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Stier
21. April bis 20. Mai

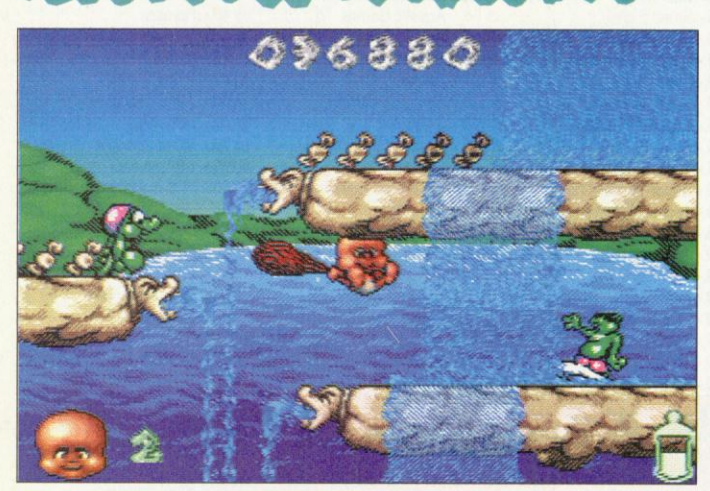
Der Stier-Spieler ist gutmütig und genießt problemlos sein Leben. Er spielt mal dieses oder jenes Computer- und Videospiel, nimmt aber keines ernst und hat keine Systemvorlieben – Fehlanzeige! Hinter der bescheidenen Fassade des Stiers verbirgt sich ein engstirniger und genußsüchtiger Spieler. Lernt man einen Stier besser kennen, entdeckt man diese erschreckende Seite. Der "unbekannte" Stier liebt anspruchsvolle und gehaltvolle Spiele oder Programme, die nie langweilig werden und ewig gespielt werden können – Zum Beispiel das legendäre *Solitär* für Microsoft Windows. Zwei Sachen bringen den sonst so friedlichen Stier in Rage: Effekthascherei und Spiele, die nur kurze Zeit interessant sind. Ein Videospiel mit schneller 3-D-Grafik, zigtausend Farben und bombastischem Dolby-Sourround-Sound ist kein passendes Geburtstagsgeschenk. Besser sind Klassiker wie der Geniestreich *Shanghai* (auf dem Amiga gibt's die schönste Version) oder ein gutes Infocom-Adventure.

Was spielt der Stier?

Amiga:	Shanghai
Game Boy:	Tetris
Mega Drive:	Buck Rogers
MS-DOS:	Solitär für Windows
Super Nintendo:	Zelda III

Shanghai (Macintosh)

Keule bringt Beule



Dieses Kind macht viel Wind – Chuck Junior schlägt zu

Chuck Rock 2

Son of Chuck

Nicht nur Steinzeithistorikern ist *Chuck Rock* ein Begriff. Der bierbauchige Vollblutneandertaler fegte vor geraumer Zeit über die Bildschirme diverser Computer- und Videospielsysteme und befreite die liebliche Ophelia aus den Klauen des eifersüchtigen Dinosauriers Gary Gritter. In den folgenden Tagen, Wochen und Monaten holten Chuck und Ophelia die bittere Zeit der Entsagung nach und verschanzten sich in ihrer gemütlichen Höhle.– Neun Monate später erblickte das plärrende Resultat der lustvollen Zwangspause das Licht der Welt: Chuck Junior. Doch das holde Familienglück währt nur kurze Zeit, Vater Chuck wird von dem Widerling Brick Jagger entführt. Chuck Junior zögert keine Sekunde, tauscht seine Rassel kurzerhand gegen eine überdimensionale Keule, verläßt das heimische Laufgitter und macht sich auf die Suche nach seinem Vater. Junior marschiert und springt durch sechs scrollende Vorzeitspielstufen, die in drei bis vier Abschnitte unterteilt sind und voller positiver und negativer Sensationen stecken: Unsichtbare Plattformen, versteckte Bonuspunkte und hier und da eine kleine Falle machen für Junior die Entdeckungstour interessant. Des weiteren trifft der Dreikäsehoch auf allerhand vorzeitliche Geschöpfe, die seine Nuckelflaschen-Energieanzeige vorzeitig versiegen lassen. Die verkleideten Urzeitmenschen, die flotten Stechmücken und bissigen Haifische sind verglichen mit den Endgegner-Dinosauriern, deren Fleischmasse sich über mehrere Bildschirme verteilt, aber eher harmlos und werden mit einem konsequenten Keulenhieb ruhiggestellt. – Einige besonders hartnäckige Exemplare verlangen mehr Zuwendung und verabschieden sich erst nach vier Treffern.

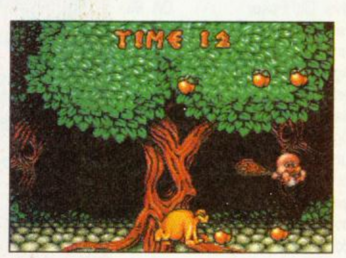
Von Zeit zu Zeit darf Junior auch hilfsbereite Tiere einreiten.– Auf dem Rücken eines Straußenvogels springt sich's nochmal so gut und Feindkontakte können dem Winzling mit dem exorbitanten Kopfumfang nichts anhaben.– Nur die Lebenskraft seines Reittierchens schwindet dahin. *js*

Kleiner Fratz mit polierter Glatz': Junior auf den Spuren von Tarzan

gut

Ganz der Vater: Chucks Sohn läßt sich ebenso unbeschwert durch die bekannte prähistorische Flora und Fauna lenken wie einst sein alter Herr. Nur manchmal gibt's Orientierungsschwierigkeiten: Ein Bombardement an kuriosen Gags läßt den Spieler des öfteren vor Lachen vom Stuhl kippen. Leider mangelt es *Chuck Rock 2: Son of Chuck* an originellen spielerischen Ideen.– So schwungvoll und witzig das Debüt des begabten Sprößlings auch ist. Die Jump'n'Run-Profis von Core Design haben auf neue Spielelemente verzichtet und bieten ein buntes Potpourri aus erfolgreichen Spielen: Chuck Junior gleicht *Bonk* wie ein Dinosaurierei dem anderen, reitet wie Master Higgins aus *Adventure Island 2* auf prähistorischen Tierchen und trifft auf *Caveman Ninja*-Riesendinosaurier. Was soll's – Humorvolle Besitzer eines Commdore Amiga mit einen Faible für Hüpfabenteuer sollten dieses rundum solide Steinzeitabenteuer mit auf die Einkaufsliste setzen.

Weia: Da hält der dickste Schädel nicht stand



Gärtner: Im Bonuslevel pflückt Ihr mit Eurer Keule Äpfel

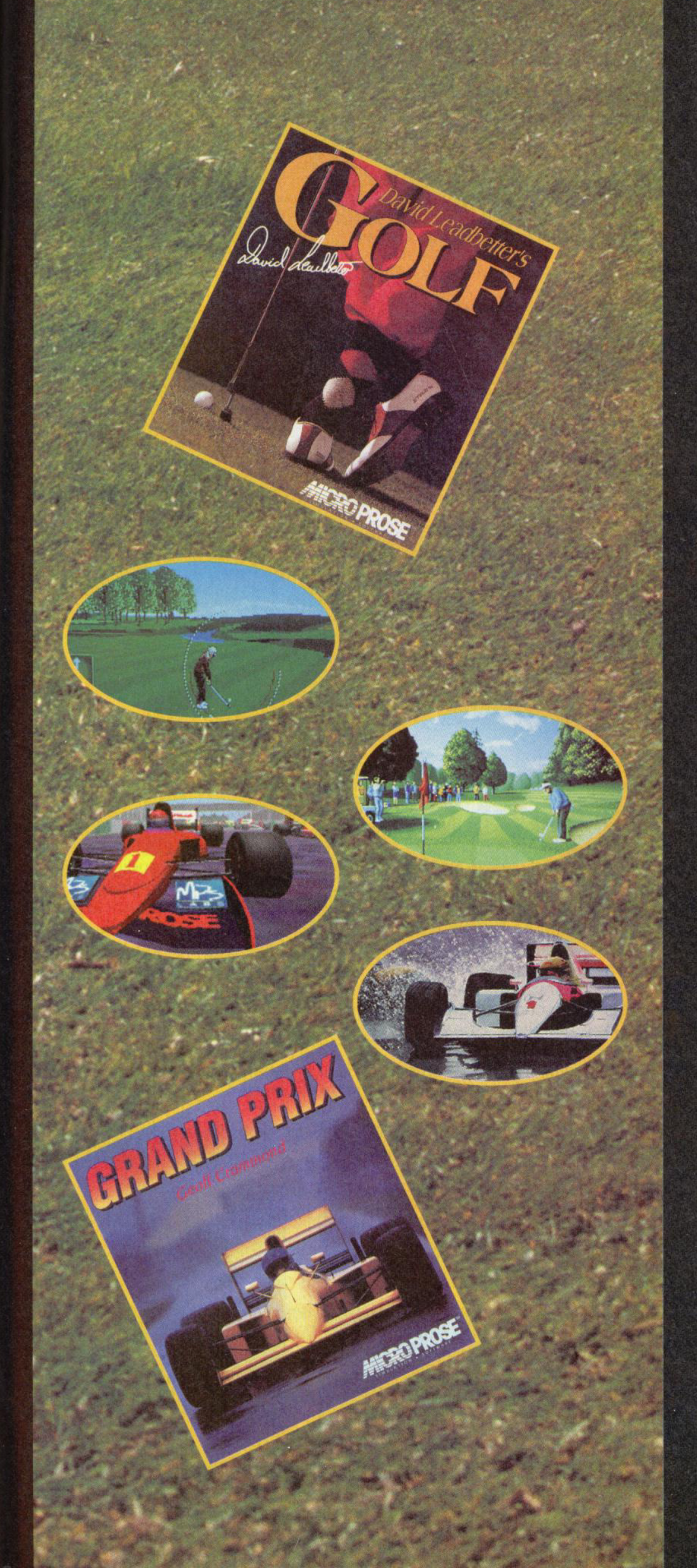


Dieser Wonneproppen ist nicht zu stoppen: Auf dem Rücken des Vogels zieht Junior gegen den frechen Affen in den Kampf

Der Vogel aus Chuck Rock ist gewachsen und trägt jetzt den Sohn

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Core Design	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Core Design	
AMIGA	**76%**
Grafik: 74%	Sound: 61%
Schwierigkeit: mittel	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: Zweitlaufwerk	
Geplant für: –	

Völlig losgelöst...



Wenn Sie vom Sieg in Sportsimulationen träumen, dann kommen Sie zu MicroProse! Auf Rasen und Rennbahn greift MicroProse nach Gold und läßt alle Gegner weit hinter sich.

Nehmen Sie zum Beispiel Golf. Im Test gegen "Links 386 Pro", "PGA Tour" für Windows und "Jack Nicklaus Signature Edition", lag "David Leadbetters Golf" eindeutig in der Führung. Laut "PC Format" vom November '92 konnte sich keine andere Simulation mit seinen naturgetreuen 3D-Grafiken, die Schlagaufzeichnungseinrichtung, das Handycap-System, den Video-Playback-Modus und die mit mehreren Kameras ausgestatteten Bahnwahlmöglichkeiten messen.

Das gleiche gilt für Grand-Prix-Rennen. Als Oliver Gavin vor kurzem in Spa, Belgien, als Teilnehmer eines Rennens antrat, war er der einzige Fahrer, der diesen Kurs noch nicht kannte. In der Nacht vor dem Rennen lieh er sich einen Computer mit dem MicroProse-Spiel "Formula One Grand Prix". Auf diese Weise lernte er alles über die Strecke und gewann am folgenden Tag das Rennen. Kein anderes Computer-Rennspiel simuliert so genau.

Nur Sport selbst kann den Vergleich bestehen. Holen Sie sich die besten Sport-Simulationen der Welt von MicroProse.

MICROPROSE®

Seriously Fun Software

Für IBM PC und kompatible Geräte,
Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd., Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD, GB. Tel.: +44 (0)666 504 399.

Ab zum Laichen

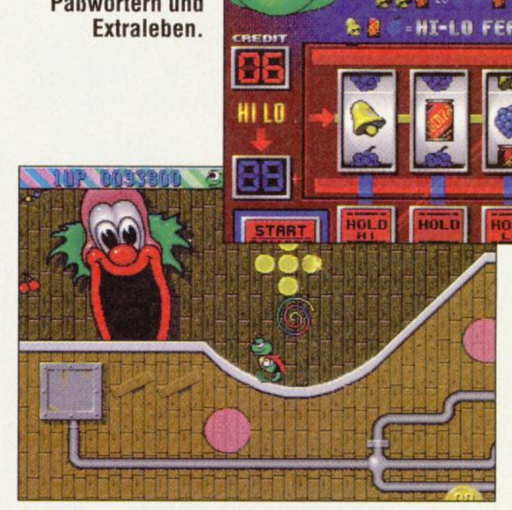


Wegweiser sei dank: Superfrog findet den Ausgang

In Sachen Präsentation und technischer Kompetenz läßt *Superfrog* so manches Amiga-Jump'n'Run im Regen stehen. Die niedliche Amphibiengrafik scrollt sauber in 50 Hz und würde in jedem Kindergarten zum Dauerrenner avancieren. Sämtliche Gegner und selbst die Hintergründe starren nur so vor Gnubbelnasen und aufgeregten Comic-Augen. Die Animationen hätten ebenfalls einen kleinen Oscar verdient. Spielerisch bietet der Springfrosch trotz massig Extras jedoch eher flache Unterhaltungskost. Die teilweise recht verwirrend gestalteten Levels und die gewöhnungsbedürftige Steuerung machen die Freude über so manch gute Idee schnell vergessen. Dank der zahlreich versteckten Räume und der fetzigen Bonuszockerrunde reiht sich die Hopshatz noch in die Oberliga ein. Amiga-Hüpfer dürfen ohne Skrupel die Schenkel zucken lassen.

gut

Spiel mit mir: Der einarmige Bandit lockt mit Paßwörtern und Extraleben.



In der Zirkuswelt hat *Superfrog* nichts zu lachen

Superfrog

Es war mal wieder einer dieser berüchtigt schönen Tage im Märchenland, bei denen man an nichts Böses denken konnte und sich einen Himbeersaft nach dem anderen hinter die klebrige Binde kippte. An ebensolchem Tage begab sich der Prinz mit seiner Herzallerliebsten auf den Pfad der Untugend – kurz: Er ging mit ihr spazieren. Die grimmige Hexe von nebenan nutzte den klaren Himmel, um ihren neuen Turbo-Prop-Besen auszufliegen und überraschte das Liebespaar bei einem Schäferstündchen unter einer Eiche. Verdrießlich wie die alten Hexen so sind, entführte sie aus reiner Boshaftigkeit die hübsche Maid und verwandelte den guten Prinzen auf traditionelle Art und Weise in einen Frosch. Soweit kann selbst der Märchenerzähler folgen, doch was nun passierte, sprengt die Grenzen menschlicher Vorstellungskraft: Der Frosch fand im Fluß doch glatt eine Flasche besten Doping-Bieres und verwandelte sich nach ihrem Genuß in *Superfrog*. Ihr schlüpft nun in die Rolle der ultimativen Lurchkampfmaschine und hüpft durch satte sechs Märchenwelten, um Euch von der Herzallerliebsten den Antifluchkuß abzuholen.

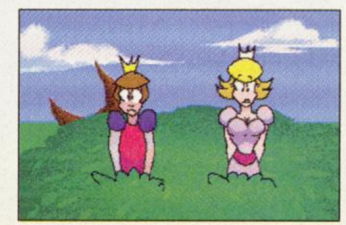
Pro Welt kämpft Ihr Euch dabei durch mehrere in alle Richtungen scrollende Levels und hüpft eventuelle Feinde in bester Mario-Manier zu Tode. In jedem Level hat der Frosch eine bestimmte Anzahl an Goldmünzen einzusacken, die ihm das Tor zum nächsten Level öffnen. Natürlich sprudelt die Hüpfhatz nur so vor versteckten Räumen, Überraschungen und Extras: Ihr findet Unverwundbarkeitsfläschchen, Energiepillen, Speed-Tabletten, Sprungelixiere und Extraleben. Habt Ihr ein Level geschafft, dürften sparsame Naturen die gesammelten Punkte aufs Konto einzahlen -risikofreudige Spieler verzocken die Münzen in einer Spielhalle an einem einarmigen Banditen. An diesem Automaten können mit etwas Glück massenhaft Punkte, Extraleben oder Levelcodes erspielt werden. *kn*





Geisterstunde: Im verzauberten Schloß warten untote Untote.




Zoff im Märchenland



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Team 17
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Team 17
AMIGA 75%
Grafik: 76% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: –

Erkenne die HUK!



Für MICH. Für DICH. Für ALLE.

HUK

Leben
Kranken
Unfall
Kraftfahrzeug
Rechtsschutz
Schutzbrief
Hausrat
Haftpflicht
Wohngebäude

NEU:

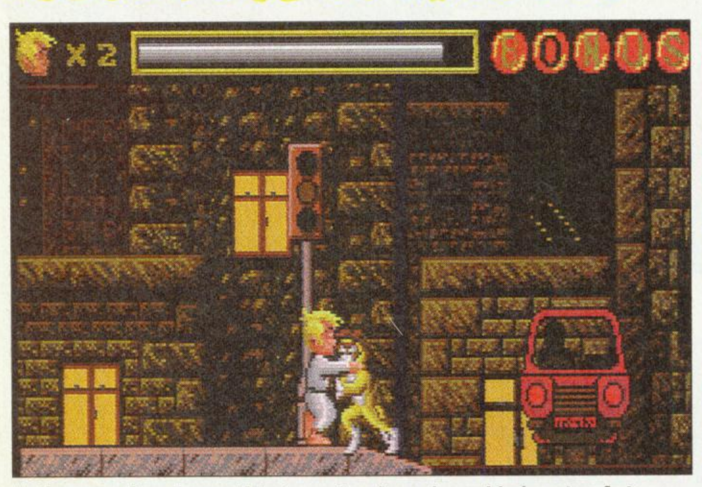
BAUSPAREN
HUK-VISA-Card

Auf den ersten Blick sind alle Versicherungen gleich. Aber es gibt eine besonders günstige: die HUK. Wenn Du in der ultrabunten Vielfalt genau hinsiehst, erkennst Du die Vorteile einer HUKgünstigen Versicherung. Schau genau hin.

Kommt zu uns. Wo wir sind, steht in jedem örtlichen Telefonbuch.

HUK-Coburg
Versicherungen · Bausparen
Telefon (0 95 61) 96-0 · Bahnhofsplatz · 8630 Coburg

Hundemüde



Notbremse: Lee bemerkt keine roten Ampeln und kein rotes Auto

na ja

Die Programmierer haben mit Ralph und Lee zwei sympathische Burschen ins Computerspielleben gerufen. Anfangs unterhalten die nächtlichen Ausflüge von Hund und Herrchen zumindest durch einige lustige Animationen. – Hat man allerdings dreimal gesehen, wie Ralph vor einem Sturz kurze Zeit geschockt in der Luft hängen bleibt, wird's langweilig; ebenso langweilig wie das einschläfernde Spiel. – Warum werden die Ocean-Erzeugnisse nicht längere Zeit getestet und auf gute Spielbarkeit abgeklopft? Vom Grundprinzip ist *Sleepwalker* nett, aber es gibt ein Riesenmanko: Es macht keinen Spaß. Die größte Motivationsbremse ist die Handhabung von Ralph – durch die nervige Beschleunigung ist man zu langsam oder schießt ungewollt über das Ziel hinaus. Zudem klappt beizeiten die Kollisionsabfrage nicht: Man gibt Lee einen Tritt, aber er reagiert nicht. Ansonsten wurden im technischen Bereich keine Fehler gemacht, auch auf dem PC ist das Scrolling wunderbar weich. Allerdings unterscheidet sich die "spezielle" Version für den neuen Amiga 1200 kaum vom normalen Amiga-*Sleepwalker*. Alles in allem ist *Sleepwalker* zwar besser als die Ocean-Vorgänger *Lethal Weapon* und *Cool World*, für ein befriedigendes "geht so" reicht's trotzdem nicht.

Sleepwalker

Als *Sleepwalker* in der Redaktion eintrudelte, wurden prompt alle Redakteure befragt, diverse Filmlexika durchforstet und bei der *Cinema*-Redaktion angerufen – Fehlanzeige! Keiner kannte *Sleepwalker*. Sollte es sich bei dem neuesten Produkt aus dem Hause Ocean etwa um keine Filmumsetzung handeln? Die intensiven Recherchen brachten die unglaubliche Wahrheit ans Licht: *Sleepwalker* ist eine eigenständige Ocean-Entwicklung.

Ihr seid Ralph und führt tagsüber ein geruhsames Leben. Ihr knabbert an Knochen, jagt Katzen und bewässert ab und an die Vegetation – was normale Hunde eben so treiben. Dieses lockere Hundeleben findet gegen Mitternacht ein jähes Ende: Euer junges Herrchen Lee ist ein Schlafwandler und verbringt die Nächte bei Vollmond nicht im sicheren Bettchen, sondern schlafwandelt durch die Straßen Eurer Heimatstadt Kipsville. Leider ist das Nachtleben in Kipsville alles andere als verschlafen: rowdyhafte Türsteher, rasante Autofahrer, offene Kanaldeckel und wackelige Hochspannungskabel sind potentielle Gefahrenquellen für unaufmerksame Tiefschläfer. Euch liegt einiges an Leos Wohlergehen – wer sonst versorgt Euch mit Fertigfutter und zahlt die Hundesteuer? Diese Sorge hat Superkräfte freigesetzt: Ihr lauft blitzschnell auf zwei Beinen Eurem Herrchen hinterher und versucht, ihn sicher durch Kipsville zu führen. Ihr könnt zum Beispiel die Laufrichtung von Leo ändern, eine lebende Brücke über Abgründe bilden oder ihn mit einem kräftigen Tritt auf höhere Plattformen katapultieren. Wenn Lee zu oft in verfängliche Situationen gerät, wacht er auf, und das Spiel ist beendet. Nebenbei solltet Ihr noch Hindernisse aus dem Weg räumen und fünf Luftballons einsacken – ein skuriller Bonuslevel mit einem englischen Wortspiel wartet. Andere Extrasymbole machen Euch unter anderem unverwundbar oder vertiefen den Schlafzustand von Lee. *js*



In den Flüssen wird radioaktiver Müll zwischengelagert (Amiga)



Jetzt geht's rund: Der Hund schlägt den Türsteher wund

Das Unheil nimmt seinen Lauf: Schlafwandler Lee verläßt das Bettchen

Der Urvater

Altgediente Spieler erinnern sich noch an den Broderbund-Klassiker Whistler's Brother auf dem Commodore 64 oder Atari 400/800. Der Spieler mußte seinen Bruder, einen zerstreuten Archäologieprofessor, sicher über etliche Plattformen führen. Sobald man Pfiff, machte der Bruder kehrt und marschierte in die entgegengesetzte Richtung. – Das erste Computerspiel mit indirekter Steuerung.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Bomico

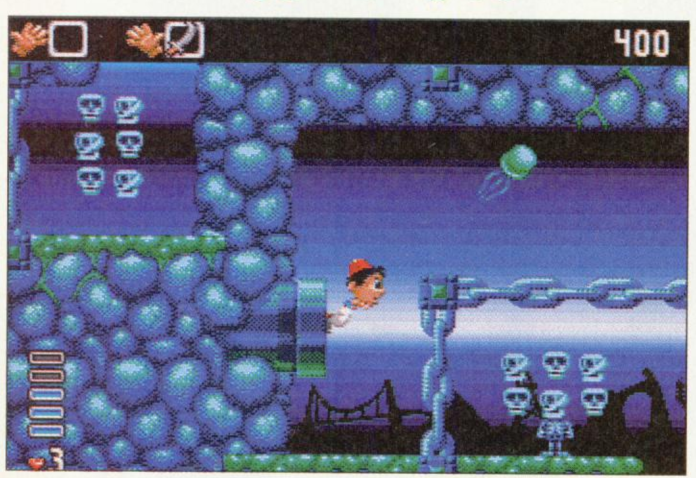
AMIGA 39%
Grafik: 45% Sound: 29%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS 39%
Grafik: 43% Sound: 33%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640KByte, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Joystick
Ebenfalls erschienen: Amiga 1200
Geplant für: Atari STE



STATT FRUST
LUST
089
24711
104
Ewig nur Textverarbeitung und Tabellenkalkulation – das hält keiner aus. Holen Sie sich den Spaß in Ihren PC und bringen Sie Farbe ins Spiel. Mit Grafiksoftware, die es in sich hat. Bringen Sie Ihre Kreativität auf den Schirm und malen Sie, was die Farbtöne hergeben. Verpassen Sie Ihren Photos den letzten Schliff. Oder machen Sie ganz einfach, was Sie wollen – denn der EDV-Alltag ist grau genug. Für weitere Infos rufen Sie uns an.
Die Fun-Line von Micrografx. Für den kreativen Spaß mit Ihrem PC.
winner Produkt des Jahres 1992
MICROGRAFX WINDOWS DRAW
Bekennen Sie Farbe! Mit Windows Draw, dem unglaublichen Mal- und Zeichenprogramm machen Sie sogar Picasso Konkurrenz. Und das nicht nur zuhause.
PC Praxis EMPFEHLUNG MÄRZ '93
MICROGRAFX PHOTOMAGIC
Setzen Sie Ihren Bildern die Krone auf! Das magische Photostudio macht auch aus Ihren Photos ein echtes Ereignis.
winner Favorit der Redaktion
MICROGRAFX WORKS
Haben Sie Lust auf mehr? Works ist das universelle Grafik-Multitalent von Micrografx: Diagramme und Illustrationen, Bildbearbeitung, Photo-Show und ClipArts in einem Programm.
MICROGRAFX
Studiosoftware für Kreativität und Karriere
Gerbert & Mayer, München

Turbanträger & Gartenpfleger



Kleiner Junge mit großer Lunge: Sindbad Junior als Tiefseetaucher

Arabian Nights

Als Assistent des Hilfsgärtners zweiter Klasse findet man Sindbad Junior nur im Südteil des prächtigen Palastgartens. Nicht, weil die Blumen dort besonders viel Pflege benötigen. – Nein, hier hat die schöne Tochter des Kalifen ihre Gemächer. Tagein, tagaus schaut Sindbad Junior auf den Balkon hinauf, beobachtet heimlich Prinzessin Leila beim Fönen ihrer güldenen Locken und träumt von einem gemeinsamen Leben mit diesem göttlichen Geschöpf. Aber in diesem Land sind schöne Mädels selten und begehrt: An einem herrlichen Sommertag fliegt ein finsterer Dämon auf Brautschau in die Räume der Prinzessin. Heldenhaft spurtet der kleine Turbanträger in den Palast. – Doch zu spät, Sindbad kann die Entführung der Prinzessin nicht verhindern. Und es kommt noch besser: Die Palastwachen schmeißen Sindbad in den allertiefsten Kerker, denn sie glauben kein Wort und machen ihn für das Verschwinden der lieblichen Leila verantwortlich. Es war eben einer jener Tage, an denen man das Bett nicht verlassen sollte.

Obwohl es im ungemütlichen Kerker von angriffslustigen Palastwachen, degeneriertem Kleingetier und heimtückischen Schikanen nur so wimmelt, gibt sich Sindbad Junior nicht seinem Schicksal hin: Er will sich und die Prinzessin retten.

Sollte Sindbad aus dem Kerker fliehen können, erwarten ihn noch acht weitere Spielstufen: Die Durchquerung eines Waldes, einer Diamantenmine und einer Galeere stehen ebenso auf dem Programm wie ein ballerlastiger Ausflug auf dem fliegenden Teppich und ein Bad in den wilden Fluten des Meeres. Im Normalfall kann Sindbad mit seinem kleinen Säbel zustechen oder nach dem Auflesen einiger Extras mit brutzelnden Feuerkügelchen schmeißen. Der Säbel ist allerdings nicht rostfrei. – Unter Wasser ist der kleine Sindbad deshalb völlig wehrlos. Beizeiten findet unser Seemann auch Gold, Schlüssel, Power-Ups und weitere nützliche Utensilien. An manchen Stellen kommt Sindbad nur weiter, wenn er den richtigen Gegenstand einsetzt: Ein raffgieriger Maulwurf im fünften Level verlangt zum Beispiel 50 Goldmünzen für das Graben eines Tunnels. Hat Sindbad nicht genügend Münzen gesammelt, bedeutet dies das vorzeitige Ende seines Abenteuers. *js*

Doppelbelastung: Ein Endgegner kommt selten allein

Der Bär war mal ein Mensch

Dann doch lieber Lufthansa: Der Level mit dem fliegenden Teppich

Macht mobil: Das Bergwerk wird unter Zeitdruck durchrollt

gut

Die Junioren beherrschen den Amiga: Neben Keulenschwinger Chuck Junior in *Son of Chuck* spielte sich auch Sindbad Junior in diesem brandneuen Krisalis-Jump'n'Run in mein Herz. – Die Liebe meines Lebens ist *Arabian Nights* aber nicht, denn zwei der insgesamt neun Spielstufen trüben das junge Glück: Die fitzelige Schlußsequenz auf dem fliegenden Teppich ist auf Dauer eher nervig und Sindbads unfaire Tauchexpedition wird leicht zur Reise ohne Wiederkehr. Die konventionellen Hüpflevel versöhnen allerdings dank exakter Steuerung, kleiner Kombinationsaufgaben, liebevoller Grafik und Morgenlandatmosphäre. Da stört es kaum, daß die Programmierer *Super Mario* schamlos plünderten und den Spieler mit keiner frischen Idee oder grundlegend neuen Elementen überraschen. *Arabian Nights* macht Spaß, auf ein klärendes Probespiel solltet Ihr aber nicht verzichten.

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Krisalis

AMIGA 64%

Grafik: 65% **Sound:** 74%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, mehr Speicher
Geplant für: –

Wir in Berlin !

AMIGA GAMES / PC GAMES / AMIGA GAMES / PC GAMES

IBM PC

Airbus USA	DM 99.-***
Buzz Aldrin's Race into Space	DM 99.-***
Civilization	**DM 69.-**
Comanche	DM 99.-
Comanche Datadisk	DM 75.-
Dogfight	DM 119.-
Dune II	DM 99.-
Eishockey Manager	DM 99.-***
It came from the Desert	**DM 19.-**
Lemmings II	DM 89.-
Midwinter II	**DM 29.-**
Monopoly de Luxe	DM 89.-
Railroad Tycoon	**DM 39.-**
Spaceward Ho	DM 69.-
Strike Commander	DM 99.-***
Tornado	DM 99.-***
Ultima VII Teil II	DM 99.-
Waxworks	**DM 39.-**
Wizardry VI	**DM 35.-**

CD ROM

7th Guest	**DM 145.-*** **
Castle Master / 3 D Const. Kit	**DM 49.-**
Loom	**DM 59.-**
Monkey Island I	**DM 59.-**
Secret Weapons of the Luftwaffe	**DM 59.-**
Wing Commander / Ultima VI	**DM 59.-**

Thrust

Thrustmaster 179.-
Weapons Control 199.-
Rudder Control 299.-

CD ROM

5 Top Games DM 59.-
World Atlas DM 29.-
Library DM 19.-

PC GAMES

ab DM 6.95

X - COPY

+ Hardware
+ Tools DM 69.-

Amiga

Airbus USA	DM 95.-***
A - Train	DM 89.-
B - 17 Flying Fortress	DM 79.-
Bundesliga Manager Pro 2.0	DM 89.-
Burning Steel	DM 95.-***
Chaos Engine	DM 65.-
Civilization	**DM 69.-**
Desert Strike	DM 89.-***
Dune II	DM 89.-***
Eishockey Manager	DM 89.-
Flashback	DM 79.-***
Gunship 2000	DM 79.-***
History Line	DM 89.-
Humans	**DM 39.-**
Jonathan	DM 89.-
Lemmings / No more	**DM 39.-**
Lemmings II	DM 79.-
Lionheart	DM 75.-
Midwinter II	**DM 29.-**
Perfect General	DM 79.-
Pinball Dreams	DM 69.-
Railroad Tycoon	**DM 49.-**
Sensible Soccer	**DM 39.-**
Streetfighter II	DM 69.-
Transarctica	DM 75.-
Whales Voyage	DM 75.-
Wing Commander	**DM 39.-**

AMIGA GAMES / PC GAMES / AMIGA GAMES / PC GAMES

Wir haben ständig mehr als 8000 Computerspiele für Sie lieferbar !!!
Wir bieten Ihnen ein Jahr Garanie auf jedes bei uns gekaufte Spiel !!!

Versand nur Vorkasse V - Scheck + DM 2.- Versandkosten.
Die Preise sind jeweils bis zur nächsten Ausgabe der Power Play in allen Fillialen gültig.
Laut Herstellerauskunft sind alle mit *** gekennzeichneten Neuheiten jetzt auch lieferbar.

BERLIN

SPECIAL SHOP !
Wir führen Sonderposten und Zubehör !
Direkt neben SOFTPOWER

Schwedenstraße 18c
1000 Berlin 65
030 / 492 89 82



ORANIENBURG

COMPUTER SHOP !
Wir führen Amiga und PC Computer mit einer riesengroßen Softwareauswahl

Straße des Friedens 71
1400 Oranienburg
03301 / 80 25 00



BERLIN

MULTIMEDIA SHOP !
Wir führen Mengen an Software, Büchern, CD's, Comics und Telespielen

Scharnweber Straße 25
1000 Berlin 51
030 / 412 10 60



Blasorchester



Sie stehen sich gegenüber und könnten Freunde sein

Body Blows

Seit der Streetfighter-2-Automat in der örtlichen Spielhalle für helle Aufregung sorgte, hagelt es Beat'em Up's ohne Ende. Team 17 steht dem Trend in nichts nach und will U.S. Gold, dem Streetfighter-Lizenznehmer, mit Body Blows die Zähne zeigen.

Um dem hochgelobten Konkurrenten auch nur ansatzweise das Wasser reichen zu können, übernahm Team 17 das einfache und erfolgreiche Spielprinzip. Wieder stehen sich zwei exotische Profiprügler mit dem leidigen Ziel gegenüber, dem Andersdenkenden ordentlich auf die Nase zu boxen. Dabei darf entweder gegen neun computergesteuerte Muskeln oder gegen eingeladene Freunde gefightet werden. In einem Turnier dürfen so bis zu acht Spieler losprügeln – natürlich im K.O.-System. Der Kampf geht wahlweise über nur eine oder drei Runden. Jede Figur hat dabei ihre Vor- und Nachteile sowie diverse Extrabegabungen und -schläge. Bis zu 21 Angriffs- und Verteidigungsbewegungen wollen während des Techtelmechtels aus dem Joystick gezaubert werden. Per Treffer wird Eurem Gegenüber Energie abgezogen. Strebt diese gen Null, droht das Knock Out. *kn*



Genre: Action	
Hersteller: Team 17	
Zirka-Preis: 90 Mark	
Testmuster: Eigenimport	
Amiga	**60%**
Grafik: 69%	Sound: 46%
Schwierigkeit: schwer	
Minimal: 1 MByte	
Unterstützt: Zweitlaufwerk	
Geplant für: –	

geht so

Team 17 hat sich offensichtlich übernommen: *Body Blows* sägt nur recht unmotiviert am *Streetfighter-2*-Thron. Musikalisch eintönig und grafisch eher dilettantisch als professionell, lockt die Beulenhatz keinen eingefleischten Faustfan hinter dem Ofen hervor. Die Steuerung ist zwar exakt – der normale Joystick fühlt sich bei der Fülle an Bewegungen jedoch merklich überfordert. Im Gewusel der Tritt-, und Hiebauswahl verhaspelt sich der Spieler leider häufig und sieht so dem vorzeitigen Aus entgegen. Letztendlich fehlt *Body Blows* die nötige Feinarbeit und eine passende Präsentation, um Capcoms State-of-the-Art-Prügelorgie die Zähne zu zeigen. Harte Faustfans dürfen probeklopfen – alle anderen halten sich an *Streetfighter 2*.

Silicon Valley



Sex mit Rex: In Silicon Valley ist alles möglich.

Entity

Und es begab sich zu einer Zeit, da wurde der große Weise Milgram in einen Monolithen verwandelt, um die garstige Entity an ihr steinernes Gefängnis zu fesseln. Monster Entity entschwand und Milgram ward im Stein gefangen.

Ihr schlüpft in die Haut seiner Tochter Anthemis, die fleißig Quark gegessen hat und somit groß, stark und wohlgerundet durch fünf Levels wackelt. Ziel ist es, pro horizontal scrollendem Level einen magischen Kristall einzusammeln, der Papa wieder befreit und Entity das Handwerk legt. Der Zugang zum jeweiligen Kristallhüter wird jedoch erst freigegeben, wenn Anthemis auf dem Weg durch das Level drei Teile des Zepters von Bismuth einsackt. Das Salz in der Suppe sind dabei die zahlreichen Monster, die via Feuerball, Laser oder Elektroschock aus Anthemis Mittelfinger atomisiert werden können. Über Plattformen und Abgründe führt der mit allerlei Extras gepflasterte Weg geradewegs zum Obermotz. Zwischendurch harren kleine Schriftrollen ihres Lesers, die Milgram bei seinem letzten Besuch zurückgelassen hat und Tips zu noch nicht gefundenen Zepterteilen verbergen. *kn*

Genre: Geschicklichkeit	
Hersteller: Loriciel	
Zirka-Preis: 80 Mark	
Testmuster: Loriciel	
Amiga	**56%**
Grafik: 68%	Sound: 63%
Schwierigkeit: schwer	
Minimal: –	
Unterstützt: Zweitlaufwerk	
Geplant für: MS-DOS	

geht so

So ergreifend die Idee auch sein mag, eine Frau als Heldin für ein Action-Spiel zu gewinnen, so wenig kann sich die rundherum runde Anthemis gegen die männliche Genrepräsenz behaupten. Daß solch schöne Frauen kaum kontrollierbar sind, hat sich bereits rumgesprochen, doch wenn Anthemis schon Schwierigkeiten bei ganz normalen Luftsprüngen macht, dann stimmt etwas mit der Steuerung nicht. Zudem plagt sich der Spieler mit vielerlei unfairen Stellen und einem ruckeligen Scrolling. Dank der extravaganten Gegner, den fetzigen Obermotzen und der wahrlich schrägen Hintergrundmusik, drängelt sich die unverbrauchte Fantasy-Heldin noch in das hart umkämpfte Mittelfeld, der von Chun-Li geführten Frauenfront...

SUPERBILLIG
Software Discount Mann

	empfohlener Verkaufspreis	bei uns	Unterschied in %
X-Wing	129,90	79,90	38,50 %
Chaos Engine	69,90	44,90	35,77 %
Eishockey Man. (Amiga / PC)	109,90 / 119,90	64,90 / 74,90	40,95 % / 37,53 %
Strike Commander + Speeach	179,80	119,90	33,36 %
Civilization (PC)	149,90	79,90	46,70 %

Bezahlung auf Rechnung innerhalb von 14 Tagen oder Vorkasse oder Nachnahme.

Händler-anfragen erwünscht !

Inhaber: Christian Mann, Inselstraße 9, 6500 Mainz 1, Tel.: 06131/23 80 85 (weitere folgen noch), Fax: 06131/23 80 62

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa. und So.) von 10-22 Uhr (So. ab 12 Uhr). Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele die nicht in dieser Liste stehen für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Gameboy usw. Für 4,00 DM in Briefmarken schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei). Ladenöffnungszeiten auf Anfrage.
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,-- oder V-Scheck; NN + 4 DM zzgl. NN-Gebühr, auf Rechnung: 7,90 DM (!!!), zahlbar innerhalb von 14 Tagen !!!); Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
1869	DV	64,90	74,90
3 D Construction Kit 2		89,90	89,90
A-Train	DV	a. A.	89,90
A. Macleans Pool Billard	DA	49,90	59,90
A. T. A. C.	DA	64,90	79,90
Abandones Places 2	DV	59,90	74,90
Aces of the Pacifik			64,90
Aces Miss. Disk	DA		44,90
Armour Geddon 2	DA	59,90	a. A.
Astar	DA	a.A.	
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	54,90	
Balance	DV		34,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	54,90	54,90
Bat 2	DA	69,90	74,90
Batman Returns	DA		84,90
Battle Chees 4000	DA		64,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	49,90
Battle Team (B.Isle + Data)	DA	54,90	59,90
Bill's Tomato Game	DA	59,90	
Birds of Prey	DA	64,90	69,90
Bitmap Br. 1	DA		44,90
Bitmap Br. 2	DA		44,90
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burning Steel	DV		74,90
Caesar Pal	??		a. A.
Campaign	DV	74,90	69,90
Car and Driver	DA		69,90
Carmen USA Deluxe			a. A.
Carrier Strike			69,90
Carriers at War			64,90
Castles	DA	59,90	
Castles Data Disk	DA	29,90	
Castles 2	DA		64,90
Chaos Engine	DA	44,90	
Civilization	DV	69,90	79,90
Columbus	??		a. A.
Comanche	DV		79,90
Combat Air Patrol	DA	59,90	
Combat Classics	DA	54,90	59,90
Creepers	DA	59,90	64,90
Dagger of A. RA	DV		69,90
Daily Girl Poker	DA	49,90	59,90
Dark Queen of Krynn	DV	a. A.	74,90
Dark Sun	??		a.A.
Dark World	??		a.A.
Das schwarze Auge	DV	69,90	74,90
Daughter of Serpents	DV	69,90	69,90
Der Patrizier	DV	64,90	74,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Kathedrale	DV	74,90	
Dogfight	DA		89,90
Dream Team	DA	49,90	54,90
Drogans Lair 3	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	54,90	59,90
Eishokey Manager	DV	64,90	74,90
Elite 2	DA		a. A.
Elvira 2	DV	49,90	49,90
Eye of Storm	??	a. A.	a. A.
Eye of Beholder 2	DV	74,90	74,90
Eye of Beholder 3	DV	a. A.	a. A.
F-15 Strike Eagle 3	DA		84,90
Falcon 3.0	DA		79,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		59,90
Fantastic Worlds	DA	69,90	74,90
Fire & Ice	DA	49,90	54,90
Flashback	??	a. A.	a. A.
Flies - Attack on Earth	DA	64,90	74,90
Fly Harder	DA	59,90	
Football Manager 3	??	a. A.	a. A.
Formula 1 Grand Prix	DA	69,90	84,90
Front Page Football	DA		69,90
Goblins 2		54,90	59,90
Gunship 2000	DA	64,90	79,90
Gunship 2000 Senario	DA		49,90
Hannibal	DV	64,90	74,90

Programm		Amiga	PC
Harrier Jump Jet	DA		84,90
History Line 14/18	DV	74,90	74,90
Hook	DA	49,90	59,90
Humans		49,90	49,90
Humans Race	DV	64,90	74,90
Inca	DV		84,90
Indiana Jones 4	DV	74,90	79,90
Island Dr. Brain	DV		69,90
Jonathan	DV	74,90	74,90
Jordan in Flight	DA		69,90
KGB	DV	54,90	59,90
Kings Quest 5	DV	64,90	49,90
Kings Quest 6	DV		74,90
Leapheal Weapon 3	??	a. A.	a.A.
Leather Goddesses 2	DA		94,90
Legend of Kyrandia	DV	59,90	64,90
Lemmings 2	DA	59,90	74,90
Lemmings Doppelpack			
Lemmings + Oh no more...	DA	59,90	
Line in the Sand	??		a. A.
Links 386 Pro	DA		84,90
Links Banff			a. A.
Links Barton Creek			34,90
Links Bay Hill			34,90
Links Bountiful		34,90	34,90
Links Firestone		34,90	34,90
Links Harbour Town			44,90
Links Hyatt Dorado			39,90
Links Mauna Kea			39,90
Links Pinehurst			34,90
Links Tron North			34,90
Lion Heart	DA	54,90	
Liverpool		49,90	49,90
Two Tower	DA		69,90
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			64,90
Lotus Comp. (1,2,3)	DA	49,90	
Mad TV	DV	64,90	74,90
Maelstorm	??		a. A.
Mc Donald Land	DA	49,90	49,90
Maniac Mansion 2	DV	a. A.	a. A.
Microleag. Football	??		a. A.
Might & Magic 3	DV	64,90	
Might & Magic 4	DV		74,90
Monkey Island 1	DV	64,90	74,90
Monkey Island 2	DV	74,90	74,90
Nick Faldo Golf	DA	64,90	
Nicky Boom	??	a. A.	a. A.
Nigel M. World Champ.	DA	54,90	59,90
No. 2 Collection	DV	64,90	74,90
Nova 9	??	a. A.	
Origin Screen Saver	??		59,90
Outlander	??	a. A.	
Patriot	DA	a. A.	69,90
Penthouse Hot Numbers	DA	34,90	34,90
Perfect Gerneral	DA	69,90	74,90
Perfect Gerneral Data		39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	44,90	49,90
Pinball Fantasiea	DA	49,90	a. A.
Populous 2	DA		69,90
Populous 2 Plus	DA	64,90	
Premier Manager		49,90	
Premiere	DA	54,90	
Privateer	??	a. A.	a. A.
Quest of Glory 3	DV		64,90
Railroad Tycoon	DA	49,90	79,90
Reach for the Skies	DA	49,90	59,90
Red Baron	DV		64,90
Red Baron Data	DV		44,90
Ringworlds	DA		69,90
Roma AD 92	DV	64,90	
SWOTL			69,90
SWOTL DO 335			39,90
SWOTL He 162			39,90
SWOTL P 38			34,90
SWOTL P 80			34,90
Sensible Soccer 92/93	DA	44,90	49,90

Programm		Amiga	PC
Shadow of the Beast 3	DA	59,90	
Shadow of the Comet	DV		79,90
Sherlock Holmes	DV		74,90
Shuttle	DA	49,90	59,90
Siege			59,90
Siege Data			34,90
Silent Serviese II	DA	69,90	69,90
Sim Life	DV	a. A.	74,90
Sleep Walker	??	49,90	a. A.
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	64,90
Sport Gold	DA	49,90	
Sports Best		49,90	
Sports Coll.	DV	64,90	
St. Thomas	DV	64,90	74,90
Strategie	??		a. A.
Street Fighter 2	DA	54,90	59,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Spe.	DA		39,90
Strike Commander + Spe.	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	84,90
Super Tetris	DA	64,90	69,90
Task Force 1942	DA		84,90
Tentacle	??	a. A.	a. A.
Terminator 2029			84,90
The Greatest	DV	54,90	59,90
Tracon 2		74,90	84,90
Train it	??	a. A.	
Transarctica	DV	49,90	49,90
Trolls	DA	44,90	44,90
Ultima 6	DA	54,90	
Ultima 7	DV		39,90
Ultima 7 Data			44,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		69,90
V for Victory 1			64,90
V for Victory 2			64,90
Veil of Darkness			54,90
Vision	??	a. A.	a. A.
WWF European Rampage		49,90	54,90
Walker	DA	59,90	a. A.
Whale's Voyage	DV	59,90	69,90
Wing Commander 1	DV	74,90	
Wind Gommander 1 Del. E.	DA		79,90
Wing Commander 2	DV		74,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		39,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		39,90
Wing Commander Speech			39,90
Winter Chall.	DA	59,90	59,90
Wizardry 7	DV	79,90	79,90
Wordtris	DV		64,90
X-Wing	DA		79,90
X-Wing			74,90
Xenobots	DA		69,90
Zool	DA	44,90	54,90

CD-Rom

360 Compalation	59,90
7th Guest	a. A.
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
SWOOTL	99,90
Wincomannder + Ultima 6	59,90

Super NES

Jimmy Connors Tennis	114,90
Mario Cart	89,90
Micky Mouse	109,90
NHLPA Icehockey	114,90
PGA Tou Golf	114,90
Phalanx	114,90
Sim City	89,90
Star Wars	129,90
Street Fighter	89,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Wing Commander	129,90

Power Play



Wir basteln uns einen Eishockey Club

Eishockey Manager

Nach dem überragenden Erfolg des *Bundesliga Manager Professional* lag dem deutschen Softwarehersteller Software 2000 natürlich vieles an einem Nachfolger. Um sich unnötige Mühe für ein gänzlich neues Spielkonzept zu ersparen, wurde das bewährte kurzerhand für eine andere, nicht minder populäre Sportart konvertiert: Eishockey.

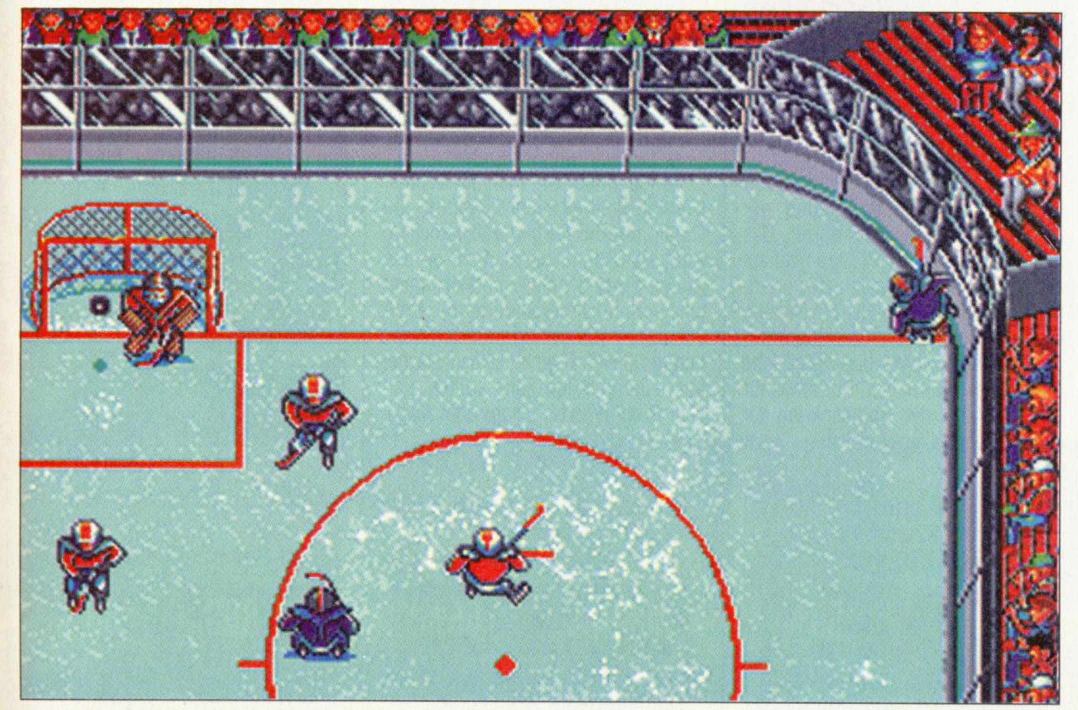
Wie nicht anders zu erwarten, gleicht das *Eishockey-Manager*-Spielprinzip dem des *Bundesliga Manager Professional* wie ein Ei dem anderen. Zu Beginn suchen wir uns, wahlweise mit drei Freunden, die auch später einsteigen dürfen, die passende Mannschaft aus, wählen einen Schwierigkeitsgrad sowie die passende Liga, in der wir starten wollen und klicken uns nun als Manager-Trainer-Zwitter durch bis zu drei Ligen an die Spitze der deutschen Eishockeyclubs. Wie gehabt, kümmern wir uns hingebungsvoll um die Sponsoren, bauen das Stadion aus und handeln fleißig mit Eishockey-Cracks. Neben den schon bekannten Spielelementen, von denen keines fehlt, wurde jedoch auch an einigen Stellen kräftig ausgebessert. So sehen wir das aktuelle Spielgeschehen nun von oben, das Training unserer Mannen läßt sich noch ausführlicher planen und der DFB-Pokal aus *Bundesliga Manager Professional* wich nicht nur dem DEB-Pokal, sondern auch einem Europacup- und sogar einem WM-Modus.

Gesteuert wird der kleine Eiskrieg komplett mit der Maus. Spielstände dürfen auf Diskette abgespeichert werden. Die uns vorliegende Testversion war leider noch nicht mit dem kompletten Sound ausgestattet, so daß wir ausnahmsweise auf eine Soundwertung verzichten. *kn*

Super

Hobbytrainer dürfen mal wieder ihre Mäuse wetzen: Die Eishockeyversion des erfolgreichen *Bundesliga Managers* steht dem Original in nichts nach. Fans fühlen sich sofort heimisch und werden durch die kleinen, aber feinen Änderungen positiv überrascht. Man klickt sich nach wie vor durch die an sich schnöden Icons und leidet bei Niederlagen nicht minder wehmütig mit, als es auch der echte Eishockeytrainer tun würde. Grafisch schwingt der *Eishockey Manager* auf recht unspektakuläre Art seine Kufen, obwohl der ein oder andere Gag und vor allem die mitreißenden Torszenen immer wieder aufheitern. Wie schon der Vorgänger, bietet das Spiel ungewöhnlich viel taktischen Tiefgang und hat auch in Sachen Statistik seine Hausaufgaben gemacht. Taktikernaturen und Eishockeyfans werden um den Kauf dieser Strategieperle nicht herumkommen, alle anderen sollten ruhig mal probespielen. Es wäre nicht verwunderlich, wenn der ruppige Eissport, dank des *Eishockey Managers* einige neue Fans in seinen Bann zieht.

Links: Ohne Highscore-Liste kommt kein Spiel aus. Unten: Der *Eishockey Manager* wird bequem via Maus und Icons gesteuert.



Höllisch: Vor dem eigenen Tor ist mal wieder der Teufel los.



Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Software 2000

AMIGA 81%

Grafik: 59% Sound: –
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte
Geplant für: MS-DOS



Nigel Mansell

Auf dem 1200er macht Gremlins Renner eine gehörig aufpolierte Figur. Die Grafik sieht um einiges farbenfroher und, bedingt durch den schnelleren Prozessor, wesentlich flüssiger aus. Spielerisch ist *Nigel Mansell* dank des flotteren Spielablaufs nur wenig, aber immerhin spürbar verbessert worden. Allein hartnäckige Autofans sollten aufdrehen - alle anderen halten sich an *Formula One Grand Prix*. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 1200 60%

Grafik: 63% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel



Whale's Voyage

Neos Weltraum-Saga kommt ebenfalls als 1200er Version in die Läden – geändert wurde jedoch kaum etwas. Es verkürzen sich lediglich die Ladezeiten, und in den Dungeons ist die Musik zuschaltbar. Der durchdachte Spielablauf gestaltet sich auf dem Amiga 1200 etwas flüssiger – die Mankos der Originalversion wurden jedoch nicht ausgemerzt. Eine überarbeitete Grafik wäre nicht fehl am Platze gewesen. *kn*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Neo
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 1200 71%

Grafik: 65% Sound: 43%
Schwierigkeit: mittel



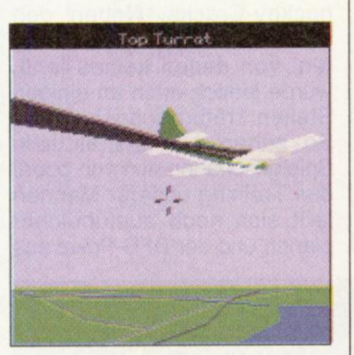
Civilization

Lange genug haben ST-Besitzer auf Sid Meier's Strategieschmankerl *Civilization* warten müssen. Am kulturellen Evolutionsdrama hat sich gegenüber den Vorgängerfassungen nichts geändert. Nur die Grafik ist ein wenig sparsamer, der Sound spärlicher. Ansonsten hat die eingedeutschte ST-Version,

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Loriciel
Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST 86%

Grafik: 58% Sound: 37%
Schwierigkeit: einstellbar



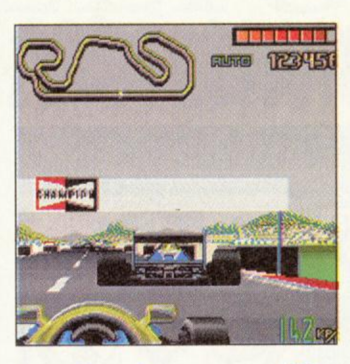
B-17

Schon die MS-DOS-Version von Microprose fliegender Festung war nicht gerade ein Dynamik-Bolzen. Das gemächliche Bomber-Treiben geht auf dem Amiga nahtlos weiter. Noch dazu hat man auf einige grafische Details, wie etwa die wichtigen Visiereinrichtungen der Bordwaffen und zahlreiche Bodenobjekte verzichtet. Nur etwas für Historiker, die den Bombenkrieg der Engländer nachfliegen wollen. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 59%

Grafik: 62% Sound: 39%
Schwierigkeit: einstellbar



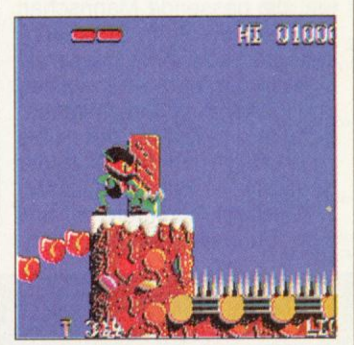
Nigel Mansell

Nur zwei Monate nach der Amiga-Version schickt Gremlin den PC-Renner auf den Asphalt. Am Spielprinzip hat sich dabei nichts geändert - spielerisch wurde die PC-Fassung jedoch gewaltig vermurkst. Die 3-D-Grafik sieht klobig aus und ruckelt ohne Ende, der Sound rekrutiert sich aus einem annehmbaren Musikstück und drei Gurgeltönen, die eher an einen Kochtopf als an einen Motor erinnern. *kn*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 28%

Grafik: 20% Sound: 23%
Schwierigkeit: mittel



Zool

Selten blieb ein Igel so farblos: Gremlin hielt es nicht für nötig, die Grafik auf 256 Farben aufzustocken. Auch der Sound reicht nicht an das Amiga-Vorbild heran. Zudem macht eine vermurkste Steuerung die *Zool*-Zügelung nicht gerade einfach. Rundherum riß sich Gremlin keinen Stachel aus - Jump'n'Run-Fans sollten sich eher *Risky Woods* , *Goods* oder *Magic Pockets* beschaffen. *cd*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Gremlin
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 55%

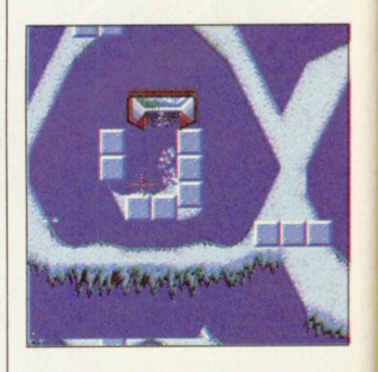
Grafik: 42% Sound: 47%
Schwierigkeit: schwer



Lemmings 2 The Tribes

Worauf haben alle PC-Besitzer monatelang gewartet? Auf Windows NT? Den Intel Pentium? Die neue Power Play? Leider falsch. – Alle warteten auf die MS-DOS-Version von *Lemmings 2 – The Tribes*. Um es kurz zu machen: Der Nachfolger zum Psygnosis-Kultspiel unterscheidet sich in keinem relevanten Punkt von der Fassung für den Commodore Amiga (Test in Power Play 5/93) – Die suizidgefährdeten Wuschelköpfe versorgen auch die knobelfreudigen PC-Spieler mit einer riesengroßen Portion Spielspaß. Hat man sich mit den fünfzig verschiedenen Lemmingen vertraut gemacht, stehen nächtlichen Spielesitzungen bei Kerzenschein nichts mehr im Weg. Bis dahin wird vom Spieler allerdings etwas Mühe verlangt, denn so unkompliziert wie der geniale Vorgänger ist *Lemmings 2* nicht. Dafür hat DMA Design gelungene Gags und extrem abwechslungsreiche Levels auf die zwei Disketten geschaufelt. – Wer jedoch glaubt, daß die acht Welten (vom Strand bis zum Weltraum) in VGA-Grafik noch schicker sind als die ohnehin schöne Amiga-Version, wird eine klitzekleine Enttäuschung erleben.

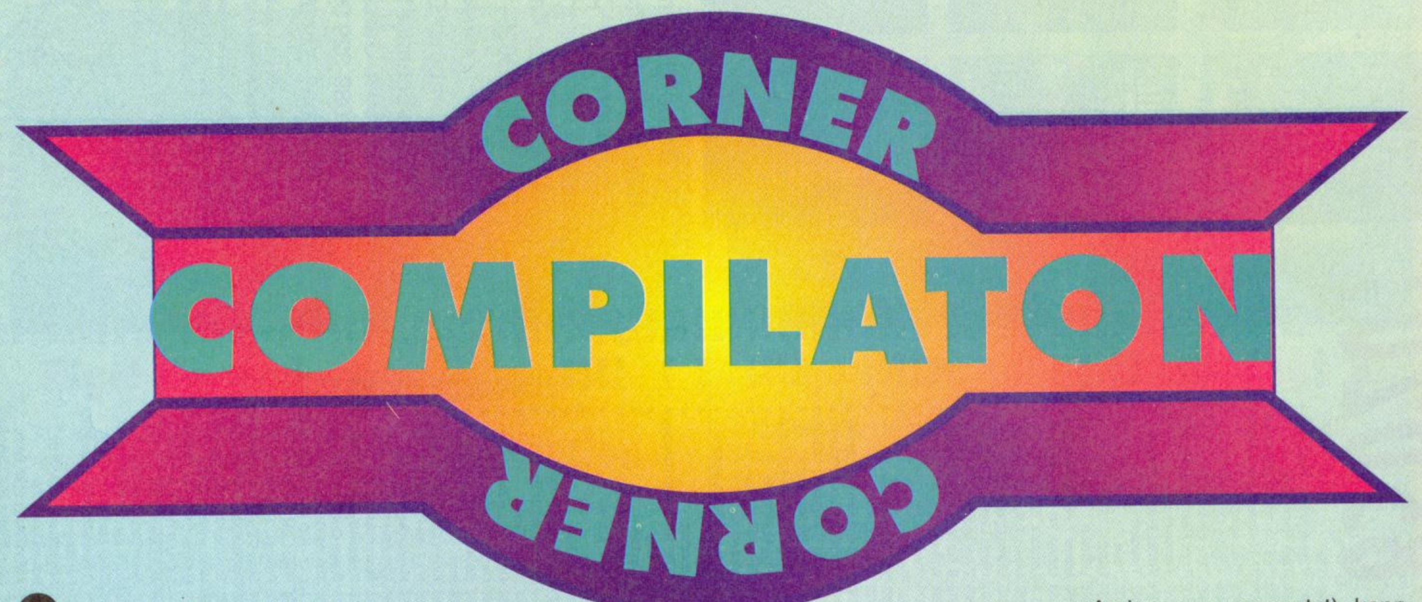
Auch auf dem PC ist *Lemmings 2 – The Tribes* eine lohnende Investition. – Wer's noch nicht hat, sollte seinen Softwarehändler besuchen. *js*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 84%

Grafik: 75% Sound: 70%
Schwierigkeit: einstellbar



Gleich zwei Sammel-Lekkerbissen können wir Euch in diesem Monat anbieten. Strategen werden sich über einen hochkarätigen Packungsmix von Blue Byte freuen, während es Rennfahrern beim Anblick von Gremlins Lotus Compilation in den Bleifüßen zuckt. Wer am liebsten mit heißen Reifen über staubige Pisten donnert, sollte sich beeilen – das Gremlin-Renntrio gibts nur in begrenzter Auflage. *vw*

Action Sport

Bis auf den dynamischen Titel geht es in der Spielesammlung von Microids eher beschaulich zu. Während das von Infogrames beigesteuerte *Advantage Tennis* mit 58% POWER-Wertung noch einigermaßen tragbar bleibt, hat der Rest der Spielebande das Klassenziel leider nicht erreicht. Weder *Superski 2*, eine extrem mäßige 3-D-Wintersportsimulation, noch *Grand Prix 500 2*, ein ruckelndes und zuckelndes Motorradprogramm klären das trübe Gesamtbild. Auch *Killerball*, ein stupider *Speedball* Clone, rollt am unteren Ende der Wertungsskala.





Lotus – Exklusiv

Über Shaun Southerns *Lotus*-Trilogie muß man kaum ein Wort verlieren. Es wird keinen Amiga-Besitzer geben, der noch nicht hinter dem Steuer des englischen Edelrenners Platz genommen und digitalisiertes Superbenzin in den Monitor geblasen hätte. Während im zweiten Teil gleich vier menschliche Fahrer gegeneinander antreten durften (zwei Amigas vorausgesetzt), konnten in Teil eins und drei immerhin zwei Lotus-Besitzer simultan über die vielfältigen Strekken brettern. *Lotus 3* verwöhnt zudem mit einem eingebauten Editor, der kaum Wünsche offen läßt.

Wer diese kleinen Meilensteine der PS-Software noch nicht in der heimischen Garage stehen hat, darf jetzt noch einmal gebündelt zugreifen: *Lotus – Eine exklusive Sammlung* vereint alle drei Programme zu einem moderaten Preis. Leider ist Beeilung angesagt, denn die Packung wird nur in einer limitierten Auflage angeboten und dürfte bald vergriffen sein.



Battle Isle – Battle Team

Bernhard Ewers *Battle Isle* gehört in die Königsklasse der Strategiespiele und wird sich dort noch eine ganze Weile halten. Grund genug für jeden ambitionierten General seine eigene Version im Marschgepäck zu verstauen und die kombinierten Luft-, Wasser- und Bodentruppen über die Hexfeld-Karten zu schieben.

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Battle Team	Blue Byte	100-120 Mark	Amiga/ MS-DOS	hervorragend
Lotus Exklusiv	Gremlin	90 Mark	Amiga	hervorragend
Power Tactics	UBI Soft	100 Mark	MS-DOS	empfehlenswert
No. 2 Collection	Starbyte	100 Mark	MS-DOS/ Amiga	empfehlenswert
Action Sport	Microids	80 Mark	Amiga/ST/ MS-DOS	für Fans

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

Die unwiderstehliche Kombinaten aus japanisch angehauchtem Strategie-Geplänkel, lokker-leichter Steuerung, einem knackigen Computergegner und ansprechender Grafik, war uns ein POWER-Prädikat wert und wird vorbehaltlos empfohlen.

Wer besonders preiswert in die Schlacht ziehen möchte, greift zum aktuellen *Battle Team* und bekommt so nicht nur das Mutterprogramm, sondern gleich auch die erste Datendiskette mit neuen Szenarien im Doppelpack.



Starbyte – No. 2 Collection

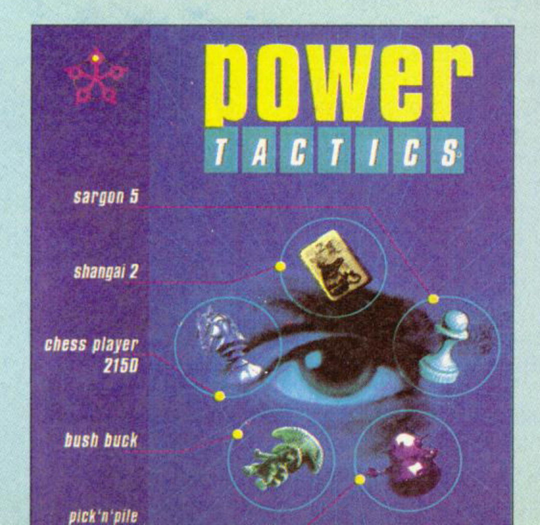
Buchhalter und Betriebswirtschaftler bekommen bei Starbytes schwarzer Handelspakkung feuchte Augen der Rührung. Hier findet man alles, was einen Finanzjongleur glücklich macht. *Black Gold* führt den Handelsmann in die Thematik des Bergbaus und Energiewirtschaft – Ihr steuert die wirtschaftlichen Geschicke einer Kohlegrube. *Winzer* leistet das Gleiche für die fröhlichen Zecher. Jetzt bewirtschaftet Ihr einen Weinberg, kümmert Euch um Rebenanbau und Weinlese, jongliert mit Krediten und Renditen oder legt Euch mit dem Computergegnern an.

Die bis hierhin kreuzbrave Compilation wird erst durch den dritten Kandidaten im Bunde vergoldet. In *Space MAX* plant, baut und unterhaltet Ihr eine Raumstation der Amerikaner. Das Programm kann nicht nur durch ansprechendes Äußeres, sondern besonders durch ein professionelles Wirtschafts- und Management-Modell überzeugen. Nicht umsonst stand der Programmierer zuvor bei der NASA unter Vertrag.

Power Tactics

Etwas für Leute mit übergroßen Gehirnen und dem entsprechenden Denkvermögen wird uns aus dem Hause UBI Soft geboten. Gleich fünf Grübelprogramme finden sich, schön vereint, in der Packung. Ganz klar das beste Spiel der Sammlung: *Shanghai 2.* Das Denkspiel im Edeldesign macht schon nach kurzer Zeit süchtig und bietet immerwährenden Spielspaß.

Wer sich nach soviel asiatischer Logikpracht an einer Runde Computerschach versuchen möchte, hat die Wahl zwischen *Sargon 5* und *Chess Player 2150.* Beides recht spielstarke Programme, die uns trotzdem eine faire Chance lassen. Wer mehr auf bunte Kugeln, die Macht der Gravitation und Geschicklichkeit Wert legt, wird an *Pick'n'Pile* seine Freude haben. Wertungstechnisch etwas bescheidener kommt *Bush Buck* daher. In dem Lernspiel tobt Ihr quer über unseren Globus und sammelt Gegenstände und Länderspezialitäten. Wer durch geschickte Routenplanung als erster wieder in seiner Heimatstadt ankommt, hat gewonnen.





"Party on! Sega: Landstalker hat das Zeug zum Klassiker

Einkaufen leicht gemacht

Landstalker

Sega zeigt ein Herz für Action-Adventurefans: Das 16-MBit-Edelmodul *Landstalker* erscheint demnächst in Europa.

Schon die Japanfassung des neusten Action-Adventure-Knallers aus den fachkundigen Händen der *Shining in the Darkness*-Programmierer, konnte unsere Dungeon-Tüftler Michael und Volker begeistern. Nach etlichen durchwachten Nächten mit der Nippon-Cartridge, hitzigen Telefonaten mit Sega ("Wir haben da mal eine Frage!") und hastig verschickten Faxen ("Wann kommt das Spiel in Deutschland?"), gab der japanische Unterhaltungsriese grünes Licht für eine Europaversion von *Landstalker*. Zuerst wird *Landstalker* jedoch in den USA erscheinen, die englische Übersetzung ist mittlerweile fertig. Die geplante deutschsprachige Version wird voraussichtlich im Spätsommer diesen Jahres auf den Markt kommen. Unsere Screenshots stammen allerdings von der amerikanischen Fassung, die Texte sind deshalb noch in Englisch.

Spielerisch wird sich die US- und die Europaversion nicht vom japanischen Original unterscheiden. Ihr steuert einen Solocharakter über eine isometrische Märchenlandschaft und durch knifflige Labyrinthe. Der Fantasykontinent, auf dem das *Landstalker*-Abenteuer spielt, ist quasi in verschiedene kleinere Bereiche unterteilt. Ihr dürft erst den nächsten Abschnitt betreten, wenn Ihr in dem aktuellen Teil des Landes bestimmte Aufgaben erfüllt habt. So gilt es am Anfang, zwei Völkchen niedlicher Wuschelbären zu befrieden. In aller Regel liegt die Lösung für das aktuelle Problem in einem Labyrinth verborgen. Diese Dungeons sind, wie die Oberwelt von schräg oben zu sehen. Gewöhnlich füllt immer ein Raum den kompletten Bildschirm aus. Betretet Ihr eine neue Kammer, wird "umgeblättert". In den zahlreichen Katakomben harren nicht nur die fiesesten Monster, sondern auch knackige Rätsel. Hier müssen Schalter betätigt, Hebel umgelegt und Fallen entschärft werden. Gegenstände, die in den Gewölben herumliegen, dienen meistens dazu, ein spezielles Puzzle zu entwirren. So lassen sich beispielsweise Kisten aufeinanderstapeln oder auf Schalter legen, um diese zu fixieren. Mit leeren Vasen dürfen Treppen

Man spricht Englisch: Die Übersetzung ist fast fertig

Quo Vadis? Unser Held sucht nach neuen Wegen

Im Tempel dürft Ihr abspeichern



Monster sind in Dungeons besonders zahlreich

Schrifttafeln in den Dungeons geben wichtige Hinweise

Die Perspektive machts: Landstalker von schräg oben

Das gesamte Landstalker-Karte im Überblick

gebastelt werden, um unzugängliche Bereiche zu erkunden. In einigen Labyrinthen erschweren Hindernisse zusätzlich die Puzzlearbeit. Da schwingen gigantische Kugeln hin- und her, Fahrstühle schweben auf und ab, Teleporter zappen Euch in neue Räume, und Türen versperren Wege. Damit Ihr die zahlreichen Gefahren der *Landstalker*-Reise übersteht, findet Ihr im Laufe des Spieles zahlreiche Extras. Neben besseren Rüstungen und Helmen gibt's ein halbes Dutzend fetziger Schwerter und Bonusgegenstände wie Heiltränke, magische Medaillions und Zauberstatuen. Waffentechnisch haben sich die Programmierer eine Besonderheit einfallen lassen: Mit dem Startschwert werden Gegner kaum angekratzt, kräftigere Säbel richten nicht nur mehr Schaden an, sondern haben zusätzlich eine Spezialfunktion. Nutzt Ihr die Klinge eine Weile nicht, füllt sich ein besonderer Energiebalken auf. Ist der Energievorrat aufgefüllt, reicht meistens nur ein einzelner Hieb, um das betreffende Monster in die Pixeljagdgründe zu befördern, und die Energie wird auf Null gesetzt.

Dem neuen Spiel haben die Designer außerdem eine komplett neue Benutzerführung spendiert. So gibt es eine Iconsteuerung wie in den beiden Vorgängermodulen *Shining in the Darkness* und *Shining Force* (kommt übrigens auch demnächst in die Shops), bei *Landstalker* überhaupt nicht mehr. Der Held des Spiels kommt mit drei unterschiedlichen Aktionen aus. Eure Figur kann Gegenstände hochheben und damit werfen, mit einem Säbel eklige Monster verhauen und hüpfen. Waren in den beiden Vorgängermodulen noch spezielle Symbole vonnöten, um beispielsweise mit einer anderen Spielfigur zu plauschen oder in Shops einzukaufen, funktioniert dies bei *Landstalker* einfacher. Einkäufe tätigt Ihr, indem der gewünschte Gegenstand mitgenommen und beim Händler auf den Tresen geschoben wird. Um ein Gespräch anzufangen, "rempelt" Ihr den passenden Charakter einfach an. Das Speichern des Spielstandes läuft nach dem gleichen Strickmuster ab, wie das Einkaufen. In den Städten und in einigen Dungeons gibt es einen Tempel, in dem sich vier Bücher befinden. Eines dieser Bücher – die anderen dienen zum Heilen und Entzaubern verwunschener Gegenstände – wird zum Abspeichern genutzt. Schleppt Ihr den "Speicher ab"-Wälzer zum Tempelpriester, wird der Spielstand gespeichert.

Die Grafikfülle und der Bombastsound von *Landstalker* haben allerdings ihren Preis. Das 16-MBit-Modul wird voraussichtlich rund 150 Mark kosten. Fangt schon mal zu sparen an. *mh*



Hindernisse sind zu bewältigen

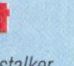


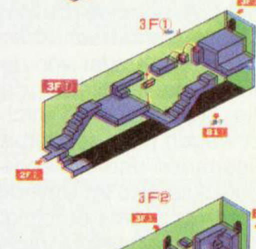
Lösung satt

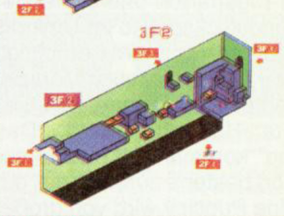
Die Puzzledichte von *Landstalker* dürfte selbst Experten vor eine echte Herausforderung stellen. Derweil hiesigen Tüftlern nur der Hilferuf an Sega oder ein Blick in die *POWER TIPS* bleibt, wenn ein größeres Problem auftaucht, schöpfen Japans *Landstalker*-Spieler aus dem Vollen. Hier gibt es seit geraumer Zeit ein komplettes Lösungsbuch mit detaillierten Karten, Einzeltips und wichtigen Hilfen. Leider ist das Buch nur in Japan und logischerweise nur in Japanisch erhältlich. Hoffen wir, daß Sega sich dazu überreden läßt, das Buch auch hierzulande zu veröffentlichen.



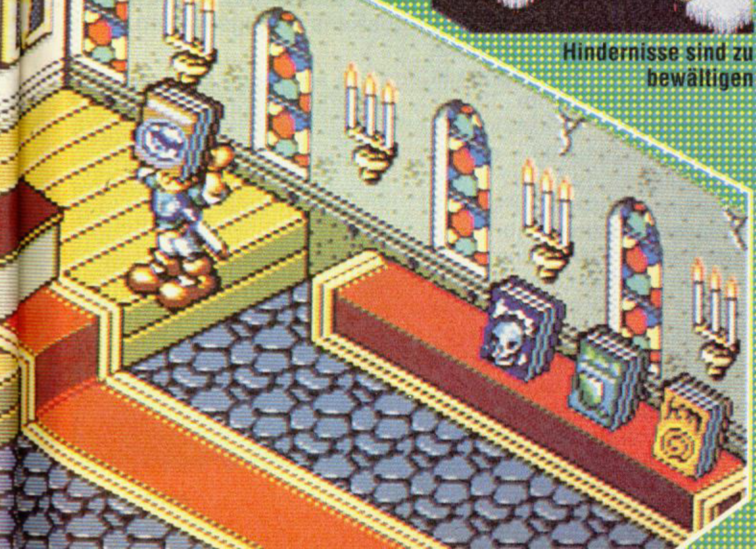
Interessant:
Die *Landstalker*-Enzyklopädie.







Hilfreich:
So sehen die Karten im *Landstalker*-Hilfsbuch aus.



Meine teuflischen Nachbarn



Trautes Heim, Glück allein: Pugsley bewundert lilafarbene Krabben

The Addams Family

Pugsley's Scavenger Hunt

Wenn der kleine Pugsley Addams den Fuß vor die Tür setzt, nehmen die Mütter in der Nachbarschaft erschrocken ihre Kinder von der Straße – Die Mitglieder der Familie Addams sind nicht zuletzt wegen ihrer sonderbaren Eigenarten und sinkender Grundstückspreise im Umkreis bei den Anwohnern berüchtigt. Vater Gomez, Mutter Morticia, Tochter Wednesday, das Eiskalte Händchen und "Das Ding" kommen mit dieser Isolation bestens zurecht, nur der kleine Pugsley wird von großer Langeweile geplagt. Zum Glück hat seine Schwester eine fürsorgliche Ader und versteckt sechs Objekte in der Familienvilla, die Pugsley zum Zeitvertreib suchen darf.

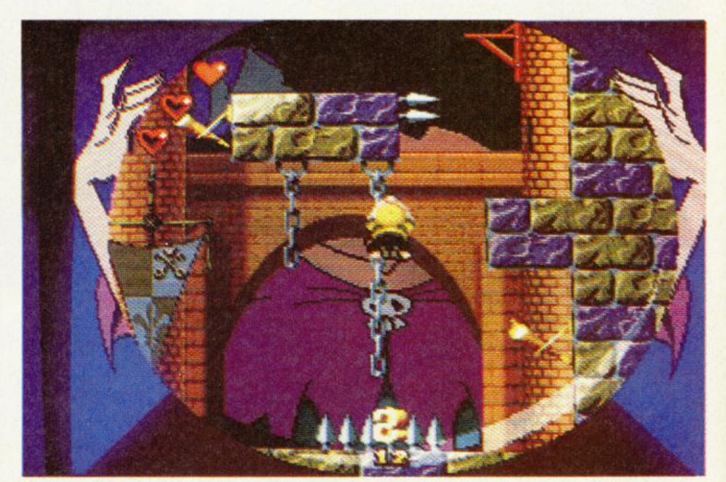
Die Ausmaße der Villa liegen jenseits bürgerlicher Dimensionen und übertreffen zum Beispiel locker den Frankfurter Flughafen oder den Buckingham-Palast – Selbst Hausherr Gomez kann nicht mehr überblicken, was in der Villa vor sich geht. Im Laboratorium vergnügen sich unter anderem rollende Augen und mutiertes Kleingetier zwischen autonomen Bunsenbrennern und brutzelnden Laserschranken. Besonders kurios ist die gigantische Toilette: Sie wird von einer Kompanie lebender Quietscheentchen beherrscht und birgt eine komplette Unterwasserwelt samt knochenwerfender Katzen(!) – Gerüchten zufolge haust sogar ein rosaroter Krake mit rotierenden Fangarmen in einem der Abflußrohre.

Normalen Kleinkindern würde angesichts dieser Anomalitäten das Herz in die Windeln rutschen, Pugsley Addams verzieht nur den Mundwinkel zu einem hämischen Grinsen, entscheidet sich im Treppenhaus für eine Tür (und somit für einen Level) und zieht unbeeindruckt durch die scrollenden Spielstufen. Seine kleinen Beinchen entwickeln erstaunliche Sprungkräfte – Auf diese Weise erreicht Pugsley selbst hochgelegene Plattformen und erledigt problemlos unerwünschte Bewohner – Nur die bildschirmgroßen Level-Endgegner zeigen sich gegen Pugsleys Hosenbodenattacke resistent und verlangen viel Ausdauer und ein starkes Nervenkostüm. Derartige Anstrengungen werden honoriert: Pugsley darf goldfarbene Dollar-Symbole einsammeln und damit dem vorzeitigen Dahinschwinden seines Herzchen-Energiebalkens entgegenwirken. *js*

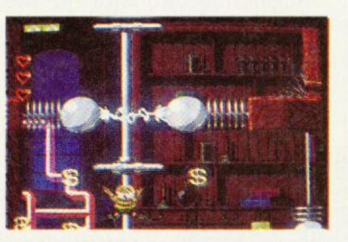
Schöner als jeder Adventskalender: Hinter den Türen warten überraschende Level auf Pugseley

gut

Im Vergleich zu Pugsleys Streifzug durch die Villa seiner Eltern wirkt jede Geisterbahnfahrt harmloser als die neuste Waschmittelwerbung: An jeder Ecke lauern unbekannte Gefahren und Überraschungen. Die Programmierer haben sich ausgetobt und die 8 MBit des Moduls randvoll mit abgefahrenen Szenarien, skurillen Kreaturen und fiesen Fallen gefüllt. Entsprechend angespannt springt der Spieler von Toilettenspülung zu Toilettenspülung und kämpft verzweifelt gegen arrogante Enten und konfuse Schnodderklumpen — *Pugsley's Scavenger Hunt* gehört mit zum Verrücktesten und Härtesten, was je durch die Schaltkreise des Super Nintendos brummte. Leider gönnte Ocean dem kleinen Pugsley keine Paßwörter – angesichts der rekordverdächtigen Größe der Villa fast schon ein Verbrechen. Mildernde Umstände gibt's für Continues und freie Levelanwahl. *Pugsley's Scavenger Hunt* ist spielerisch ein bodenständiges Jump'n'Run in einem extravaganten Gewand – innovative Spielelemente und gute Spielbarkeit findet man aber eher bei *Tiny Toon Adventures* und *The Magical Quest*.



Wahre Geschwisterliebe: Schwesterherz Wednesday vertreibt Pugsley die Langeweile und versteckt sechs wertvolle Objekte



Diesem Gör ist's zu schwör: Pugsley's Scavenger Hunt verdient das Prädikat "Extra schwer"

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Traumfabrik

SUPER NES 65%

Grafik: 73% Sound: 68%
Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: –

Batterfly



Schwarz, stark, schön: Batman läßt den Flügel kreisen.

Batmans Return

Dank Greenpeace hat sich der Pinguin zu einem Naturschutzsymbol gemausert. Doch wer die befrackten Tierchen für nette Zeitgenossen hält, ist auf dem Holzweg. Gerade am Heiligen Abend liegt dem Unterwelt-Pinguin ein Eiszapfen der Mißgunst im Magen. Daraufhin beschließt der Obermiesling, seine gefürchtete Clown Gang auf das winterlich friedvolle Gotham City zu hetzen. Der Mob besetzt die Stadt, nimmt kleinen Kinder Bonbons aus dem Mund und verschreckt verschüchterte Eltern. Nur einer kann die Stadt noch vor dem Untergang retten: Batman. Also stürzt Ihr Euch zusammen mit dem Flattermann ins Kampfgetümmel. Wie immer, schmiegt sich das schwarze Batcape an Euren muskulösen Körper, Eure Ohren sind spitz wie Bleistifte und Eure Fäuste hart wie Batstahl. Mit dem legendären Baterang und mehreren Angriffs- und Blockschlägen macht Ihr dem Gangsterzirkus schnell ein Ende. Meist scrollt Batman horizontal über die Straße, später geht es dann auch vertikal und in einer 3-D Batmobil-Sequenz dem Pinguin an den Frack. Unhygienischerweise wurden Energieherzen und verschiedene Gegenstände ausgerechnet in Gotham Citys Mülleimern versteckt. In digitaler Pracht wird die Hintergrundstory verklickert. *cd*

Genre: Action
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 150 Mark
Testmuster: Traumfabrik

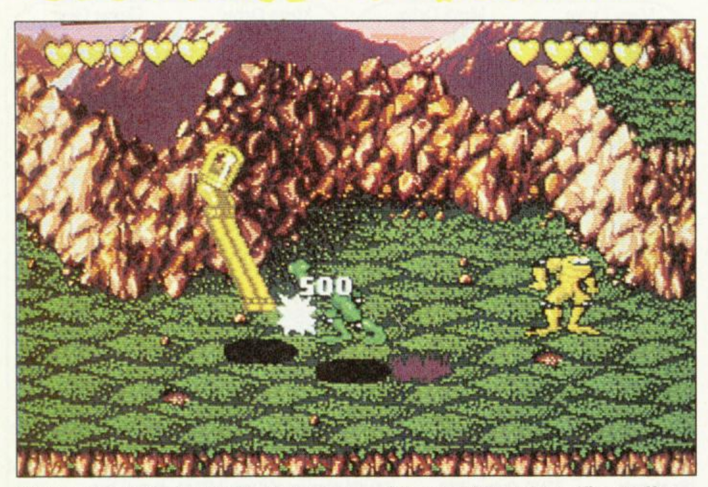
Super NES 59%

Grafik: 67% **Sound: 63%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: keine

geht so

Konamis erster Ausflug ins Prügelgenre ist umstritten: Optisch und akustisch macht *Batman Returns* allemal etwas her; die grafische Gestaltung der Level bringt beste "Bat"-Stimmung rüber. Der fliegende Hautheld des Unternehmens glänzt mit satten Animationen und einfallsreichen Schlagvariationen. Leider sind nie mehr als drei Gegner gleichzeitig anzutreffen. Das wäre noch zu verschmerzen, richtig unschön sind die unübersehbaren Flackeranfälle bei perspektivischen Überschneidungen der Figuren. Batman in allen Ehren, aber auch die Super NES-Version des prügelstarken Flattermanns kann das angekratzte Image nicht mehr retten. Wer den Fledermann liebt und verehrt, darf einen Testflug wagen.

Auch Kröten töten



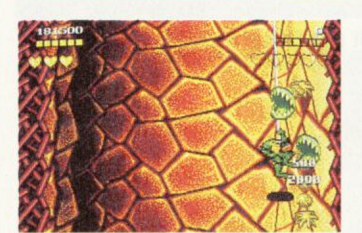
Krötenwanderung mit Hindernissen – Sönkes Mercedes plättet alle

Battletoads

Nach und nach konvertieren die Altmeister von Rare ihre 8-Bit-Nintendo-Hits für das Sega Mega Drive. Vor zwei Ausgaben testeten wir die 16-Bit-Version des schlichten, aber spaßigen Rennspiels *Pro-Am*, nun sind die *Battletoads* an der Reihe. Diese kampfwütigen Kröten ließen vor zwei Jahren in Amerika beim Hersteller Tradewest kräftig die Kassen klingeln und überholten auf der Videospiele-Beliebtheits-Skala sogar ihre Vorbilder, die weltberühmten *Turtles*.

Daß grüner Atomschleim die *Turtles* radioaktiv verseuchte und sie zu sprechenden Zweibeinern mutieren ließ, ist hinlänglich bekannt. Warum die drei *Battletoads* Rash, Zitz und Pimple allerdings nicht wie normale Frösche glücklich durch die Wiesen hüpfen, sondern schwerbewaffnet mit ihrem Raumschiff Vulture herumdüsen, ist eines der großen ungelösten Rätsel des Spieleuniversums. Bei einem Ausflug zu einer intergalaktischen Vergnügungsstation werden Pimple und die liebliche Prinzessin Angelica von Schergen der bösartigen Dark Queen aufgespürt und gejagt. Pimple kann nur noch einen Rettungsruf losschicken, bevor der Raumflitzer der beiden gekapert und sie auf den Planeten Ragnarok gebracht werden. Die verbleibenden Kröten Rash und Zitz zögern keine Sekunde und lassen sich auf Ragnarok absetzen.

Spätestens jetzt sollten sich Pazifisten vom Monitor abwenden – Die *Battletoads* verdreschen alles und jeden. Das Kampfszenario präsentiert sich ganz in der Tradition bekannter Prügelspiele wie *Double Dragon* und *Teenage Hero Turtles* von schräg-oben und scrollt freudig in alle Richtungen. Wie in diesem Genre üblich, können auch zwei Spieler gleichzeitig in den Kampf ziehen. Auf Knopfdruck springen Rash und Zitz oder langen kräftig zu. Wenn die *Battletoads* ein Opfer erledigt und zerlegt haben, schrecken sie auch vor Leichenfledderei nicht zurück: Was zur Waffe taugt, wird eingesetzt – vom Roboterbein bis zum Vogelschnabel. Auch unbewaffnet verbreiten sie mit ihrem umfangreichen Repertoire an Schlagtechniken Angst und Schrecken. Nebenbei reiten diese Wunder der Natur von Zeit zu Zeit auf ausgeknockten Feinden, können sich in schwingende Metallkugeln verwandeln und flitzen auf Speederbikes durch die Gegend. *js*



Ein Schlag auf den Hinterkopf zähmt sogar wilde Flugsaurier

Brustlastig: Die Dark Queen ist offensichtlich mit Lady Elvira verwandt (links)

Noch ein letzter Blick auf die Levelkarte, und ab geht's ins Getümmel (rechts)

super

Rare hat die hohe Spielbarkeit der NES-Version eins zu eins auf das Mega Drive "kopiert". Besonders simultan mit einem menschlichen Mitspieler (der leicht zum Gegenspieler wird, wenn man sich gegenseitig verdrischt) kennt der Spaß keine Grenzen. Die abwechslungsreichen Spielstufen, die Vielseitigkeit von Rash und Zitz und nicht zuletzt leicht verrückte Gags und versteckte Warp-Zones machten das Mega Drive zum umlagerten Mittelpunkt des Spielezimmers in der Redaktion. Trotzdem unterscheiden sich die Mega-Drive-*Battletoads* sich auch technisch kaum vom Original – bessere Musik und kein Geflacker sind die einzigen nennenswerten Verbesserungen. Würden die *Battletoads* nicht gegen die Dark Queen und ihre Alptraumgang antreten, sondern einen direkten Konkurrenzkampf gegen Konamis *Turtles: The Hyperstone Heist* wagen, ständen ihre Chancen gut. - Die *Battletoads* sind ihren Gesinnungsgenossen überlegen und gehören zur Elite der Mega-Drive-Spiele.

Rare Coin-It

Auf dem Nintendo Entertainment System zeichnen die Jungs von Rare unter anderem für *R.C. Pro Am*, *Cobra Triangle*, *High Speed*, *Solar Jetman* und die *Wizard & Warriors*-Saga verantwortlich. Doch die englischen Programmierer haben weit mehr auf dem Kerbholz. Anfang der achziger Jahre sorgten sie unter dem Namen "Ultimate Play The Game" auf dem Sinclair Spectrum für Aufregung. Technisch und spielerisch kratzte die geheimnisumwitterte Kulttruppe das Letzte aus dem Gummitastaturwinzling. Noch heute verblüffen die innovativen Klassiker. Zu ihren Werken gehören zum Beispiel *Underworld*, *Jetpac*, *Pssst* und *Knightlore* (besonderes Kennzeichen: isometrische 3-D-Grafik).

Genre:Action
Hersteller: Tradewest
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Galaxy

MEGA DRIVE 83%

Grafik: 61% **Sound: 70%**
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import

Verdau mich



Auch harte Männer dürfen weinen: Maske und sein Teddy.

Splatterhouse 3

In Jennifer ist buchstäblich der Wurm drin. Nun mag sich jeder selber fragen, was er unternimmt, wenn in der liebgewonnenen Freundin ein ekliges Weichtier seinem unappetitlichen Handwerk nachgeht. Für Maske ist der Fall klar. Unser alter Splatterfreund ölt die Kettensäge und macht sich auf die Suche nach dem Urheber der Ferkelei. Das wie gewohnt ominöse Böse hat sich in einem sechsstöckigen Herrenhaus eingenistet und tritt dort in allerhand schleimigen Entitäten in Erscheinung. Zum Glück hat Held Maske ein recht entspanntes Verhältnis zu seinen angegammelten Gegnern – eins auf die Rübe und das Monster hat Ruh.

Wir dürfen entweder mit Heldenfaust oder Heldenfuß zulangen, einen lockeren Satz durch die Luft machen oder mit allerhand unterwegs gefundenen Gerätschaften für Ruhe sorgen. Zerlegte Monster lassen Energie-Blobs oder Lebensenergie zurück, die Maskes Durchschlagskraft kurzzeitig erhöhen oder ihn revitalisieren. Die einzelnen Räume scrollen, wie gewohnt, nach links und rechts. Auf einer zuschaltbaren Übersichtskarte wird Eure Position im Haus angegeben. Wer seine drei Splatter-Leben ausröchelt oder das zivile Zeitlimit überschreitet, hat unbegrenzte Continues und Paßwörter zur Hand. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: O.I.T.

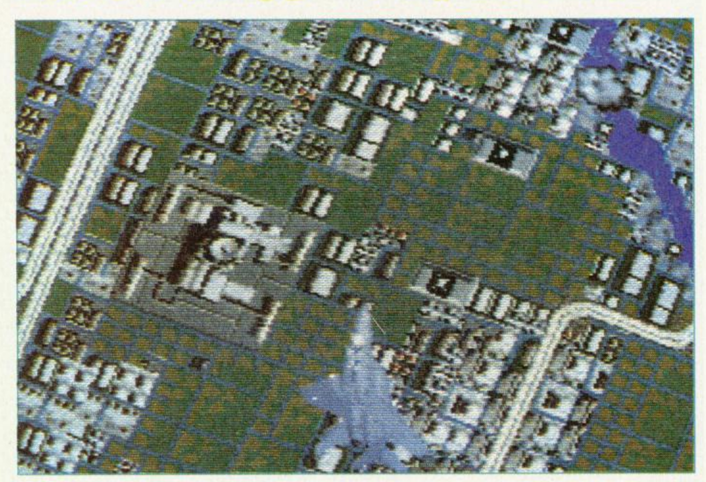
MEGA DRIVE 58%

Grafik: 55% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: einstellbar
Besonderheiten: Japanimport



Ob man will oder nicht, Kultstar Maske wächst einem, genauso wie sein Kollege Freddy, ans Meuchelherz. Am dumpf-stupiden Spielprinzip hat sich zwar nichts verändert, trotzdem verströmt die Schlabberbande eine Art von morbidem Charme. *Splatterhouse 3* geizt nicht mit humoristischen Einlagen und nimmt sich selbst und das ganze Splatter-Genre gehörig auf die Schippe. Dank der vier anwählbaren Schwierigkeitsgrade darf man entweder auf eine locker leichte Geisterbahntour gehen oder findet in den modrigen Etagen eine leidliche Prügel-Herausforderung. Hätte man etwas mehr Schlag- und Würgvarianten und intelligentere Ekelgegner untergebracht, wäre sogar ein freundlicheres Wertungsgesicht drin gewesen.

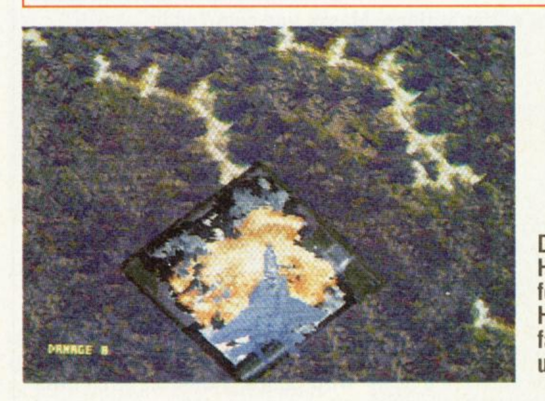
Springinsfeld



Auf und Ab: Das Super NES spielt seine 3D Stärken aus.

F-15 Strike Eagle

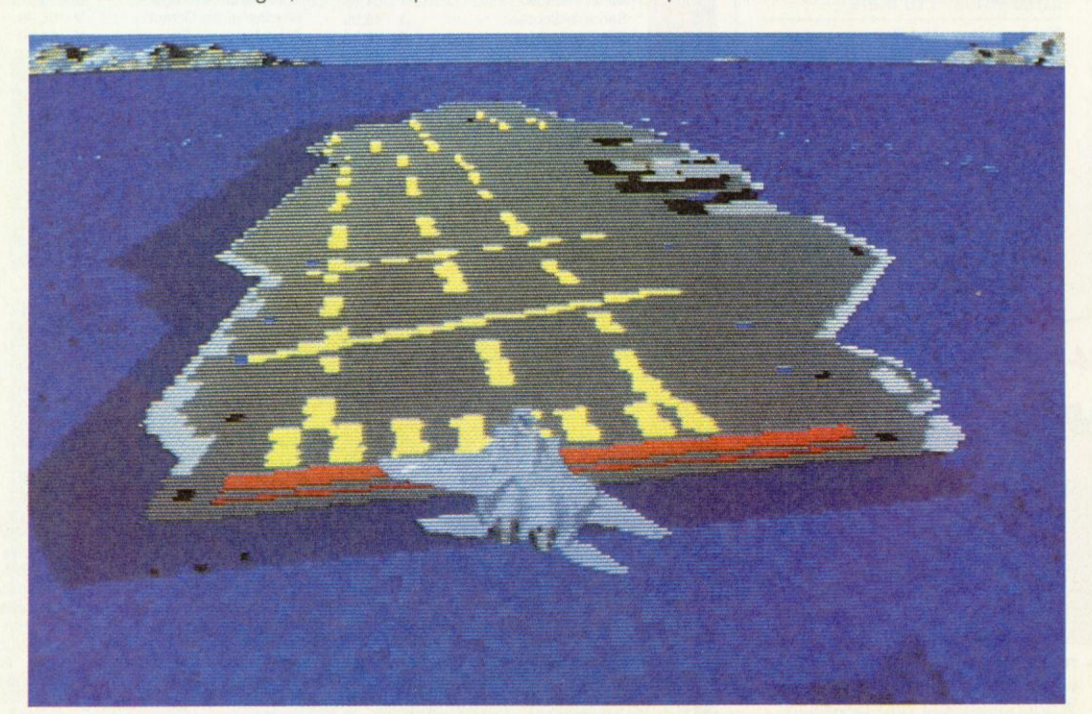
Kein Flugzeug erfreut sich so vieler Simulationen wie MC Donell Douglas F-15. Die amerikanische Simulationsfabrik Microprose versorgte alle Systeme mit mehr oder weniger flugfähigen F-15-Versionen, alle bis auf eins – das Super NES. Da die Nintendo-Konsole für eine recheninten-sive Simulation dieses Kalibers etwas schwach auf der Brust ist, wurde das Spiel in verschiedene Flugmodi unterteilt. Normalerweise steuert Ihr Eure Maschine auf einer Übersichtskarte in die Richtung des nächsten Bodenziels. Trefft Ihr auf einen feindlichen Flieger, wird automatisch in den echten Simulationsmodus umge-schaltet. Hier läßt sich der F-15-Flug wie gewohnt an: Ihr rekelt Euch wohlig in der Ka-bine, linst auf die spärliche In-strumentierung und klinkt Side-winder-Raketen oder Schüsse aus. Seid Ihr Eurem Gegner entschwunden oder habt ihn verschwinden lassen, geht es auf der Übersichtskarte weiter. Der Angriff auf das auserkorene Bodenziel wird mit dem Joypad bestätigt. Nun wird die F-15-Simulation zu einem wilden Actionspiel, zu diesem Zweck weicht die 3D-Polygon-Gestaltung einer Super NES-freundlichen Bitplane-Grafik. Ihr steuert Euren Flieger aus einer Draufsicht, wobei sich nicht Euer Flugzeug dreht, sondern der Untergrund um die Maschine. Zieht Ihr Eure Maschine hoch oder neigt Euch gen Boden, werden die Strukturen kleiner oder größer. Kleine Pfeile an den Bildschirmrändern weisen Euch den Weg zum Hauptziel, das zerstört werden muß. Mit einer Maveric-Rakete oder der Bordkanone erledigt sich die Angelegenheit wie von selbst. Bei Bodenangriffen ist Vorsicht vor Flakfeuer und den allgegenwärtigen SAM-Raketen geboten. Gleicht Eure F-15 einem Schweizer Käse, könnt Ihr auf Flugzeugträgern oder alliierten Flugplätzen zwischenlanden und Eure Maschine in den Neuzustand versetzen lassen. Mit fortschreitender Flugdauer fliegt Ihr auch in Nachtmissionen und bekommt Spezialaufträge. Setzt Ihr Euer continueloses Leben in den Sand, erleichtert Euch ein Paßwort den Wiedereinstieg. *cd*



Da wackelt die Heide: Das feindliche Hauptquartier fällt in Schutt und Asche

gut

Bis jetzt blieb das Super NES weitgehend von Simulationen verschont, dies könnte sich nach der Premiere des Super FX-Chips schlagartig ändern. Microprose schaffte es, auch ohne den Rechenkünstler eine ansprechende *F-15 Strike Eagle* auf die Beine zu stellen. Schon den Computerversionen der *F-15 Strike Eagle* verpaßten die Spieldesigner einen deftigen Actionanteil, die Super NES legte noch einen Zahn zu, kurzum die Super NES-F-15 ist mehr ein Actionspiel mit Simulationscharakter. Zum Beispiel hat die neue F-15-Kreation mehr als 30 fette Raketen an Bord, bezieht aus der Zerstörung eines Bodenziels Extrawaffen oder dreht in einer Minute eine Runde über ganz Lybien. Hat man sich erst einmal an das Actionfeeling gewöhnt, kommt man mit der Super NES-F-15 gut zurecht. Gerade in den rasanten Bodenkämpfen überzeugt die F-15 durch sehenswerte Zoomeffekte. Die stinklangweiligen Luftkämpfe hätte sich Microprose besser sparen sollen, können den guten Gesamteindruck der *F-15 Strike Eagle* jedoch nicht untergraben. Actionfreudige Piloten sollten die F-15 probefliegen.



Das dicke Ende wartet: Ohne softe Landung ist die Mission nicht abgeschlossen

Genre: Action
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Traumfabrik

Super NES 73%

Grafik: 69% Sound:70%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: keine

Befristetes Sonderangebot

Spielen

Play hard, Play safe; Preiswert



Einschließlich Aces of the Pacific

Einschließlich Front Page Sports: Football



In der Luft

Schauplatz ist der Zweite Weltkrieg. Nehmen Sie zusammen mit anderen Männern und Maschinen an einer aufregenden Luftschlacht über dem Pazifik teil. Greifen Sie feindliche Flugzeugträger und Luftwaffenstützpunkte an, und verteidigen Sie sich gegen die besten Piloten, die der Feind aufzubieten hat. Realistische Simulation von 30 Kampfflugzeugen und Bombern aus dem Zweiten Weltkrieg; legendäre feindliche Helden, gegen die Sie kämpfen werden; aufregende Landungen auf einem Flugzeugträger. Sie können verschiedene Kampfeinsätze oder sogar einen vollständigen Krieg inszenieren. Und wenn Sie wollen, können Sie sogar zum Feind überwechseln. Ausführliches 240-seitiges Handbuch mit vielen Fotos und Karten.

> **Aces of the Pacific**
> *"Der Benchmark der 90er für Flugsimulatoren"*
> —Simulation Magazine

Auf dem Spielfeld

Stürzen Sie sich rein ins Spielvergnügen. Bei dieser Sport-Simulation handelt es sich um eine äußerst realistische 3-D-Simulation des American-Football-Spiels. Sie können gegen eine gegnerische Mannschaft oder gegen den Computer antreten. Die mit der von Ihnen positionierten Kamera aufgenommenen Spielszenen können jederzeit sofort wiederholt werden. Ihnen stehen bis zu 28 vollständige Mannschaften mit je 47 Spielern (pro Liga 1400 Spieler), einschließlich Ersatzspielern, zur Verfügung. Sie können aus über 200 aufgezeichneten Spielen, über 300 Spielstatistiken oder einer gesamten Spielsaison wählen.

> **Front Page Sports: Football**
> *"...dieses vollständige American-Football-Spiel ist selbst für eingefleischte Kenner eine Herausforderung..."*
> —Electronic Games

Mit dem Erwerb des QEMM-386 Game Paq erhalten Sie gegen einen geringfügigen Aufpreis zwei aufregende Spiele - solange der Vorrat reicht.

Play Safe





QEMM-386 ermöglicht Ihren Spielen den automatischen Zugriff auf den gesamten Arbeitsspeicher Ihres PC. Deshalb wird dieser Speichermanager von so vielen Spieleherstellern empfohlen. Bei QEMM handelt es sich um eines der führenden Programme zur Speicherverwaltung. Es wird nicht nur der Betrieb von Spielen verbessert sondern auch die Wahrscheinlichkeit von Systemabstürzen verringert. Für Ihre TSR-Programme oder Netzwerk-Utilities und speicherintensiven Programme, wie z.B. WordPerfect oder MS Windows wird genügend Platz zur Verfügung gestellt. QEMM macht das Arbeiten an Ihrem PC angenehmer.

Einschließlich Manifest Speicheranalyse-Tool

Sie sparen mehr als 200 DM !

Beeilen Sie sich. Fragen Sie noch heute im Fachhandel nach diesem Angebot oder senden Sie den Bestellcoupon an QEMM Games Offer. P.O. Box 777, 7600 AT Almelo, Holland.

Ja! Ich möchte dieses Angebot unbedingt nutzen!

Anz.	Produkt 201-07-0593	Preis	Gesamt
	QEMM-386 Game Paq Deutsche Version*	299 DM	
		Versandkosten:	24 DM
		Gesamt	

**Alle Spiele sind in englischer Sprache
Sie können auch anrufen: Das Angebot gilt solange der Vorrat reicht*

Lieferzeit ca. 15 Tage.

❑ Visa ❑ MasterCard ❑ Access ❑ Eurocard ❑ Amex Gültig bis ____/____

Karten-Nr. ____

❑ Scheck

MwSt ____

Name ____

Firma ____

Adresse ____

Land ____ Telefon ____

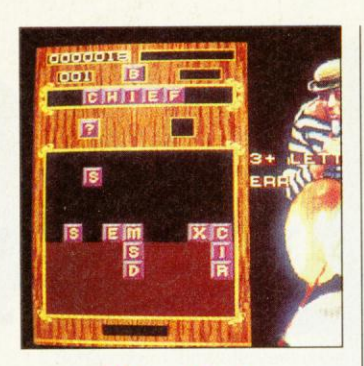
EG-Mitgliedstaaten - Im Preis ist die Mehrwertsteuer von 17,5% gemÄ dem Mehrwertsteuersatz der Niederlande enthalten. Sind Sie nicht meherwertsteuerpflichtig, rechen Sie die Meherwertsteuer ab. Nicht-EG-Mitgliedstaaten. Sie ziehen die Mehrwertsteuer von 17,5% ab und zahlen somit 255 DM.

D3

Quarterdeck

Quarterdeck Office Systems GmbH, Willstätter Straße 15, D-4000 Düsseldorf 11, Tel. 02 11 - 59 79 0 - 0, Fax 02 11 - 59 41 26
Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tél : (353) (1) 284-1444 Fax : (353) (1) 284-4380

Bei beiden Spielen handelt es sich um voll funktionsfähige Versionen. Aus versandtechnischen Gründen werden jedoch die einzelnen Spieleverpackungen nicht mitgeliefert.



Wordtris

Sollte sich zufällig jemand auf seine Doktorprüfung in englischer Literatur vorbereiten, dann bietet *Wordtris* eine prima Gelegenheit, um den Wortschatz aufzupeppen. Mit normalem Schulenglisch ist die streßträchtige *Tetris*-Variante um Buchstaben und Wörter dagegen kaum zu schaffen. Zumal die Schwierigkeitsabstufung der Level längst nicht so gut gelungen ist, wie beim großen Vorbild. *vw*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Spectr. Holobyte
Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER NES 42%

Grafik: 33% Sound: 39%
Schwierigkeit: einstellbar



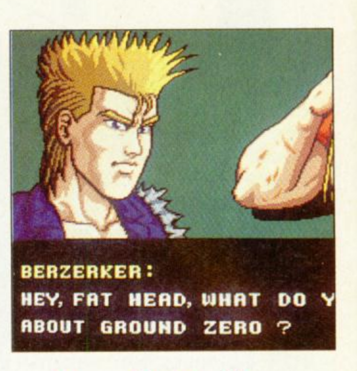
Wheel of Fortune

Allabendlich versammelt sich die Nation vor der Glotze: Beim amerikanischen "Glücksrad"-Vorbild *Wheel of Fortune* übernimmt Vanna White die glückliche Drehung und läßt den männlichen Zuschauern den Speichel aus den Mundwinkeln tropfen. Die gepixelte Videospiel-Vanna wirkt leider ebenso trostlos wie der Rest des Importmoduls – Stromausfall, wann kommst du? *js*

Genre: Strategie
Hersteller: Gametek
Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 15%

Grafik: 12% Sound: 20%
Schwierigkeit: schwer



Combatribes

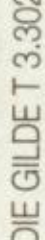
Wenn Knochen splittern und Zähne bersten, kann die Ground-Zero-Gang nicht weit sein. Die unterbelichteten Schlägertypen legten bereits halb New York City in Schutt und Asche und sind drauf und dran zur Nummer Eins der amerikanischen Unterweltszene aufzusteigen. Nur die drei stahlharten Burschen der *Combatribes* können das Desaster noch verhindern. Dem smarten Bullover, dem stählernen Blitz und Kollegen Berzerker mit dem eisenharten Kopf stinkt die Sache merklich: Um der Zero-Gang vors Schienbein zu treten, scrollen sie durch halb New York. Mit einem rechten Haken oder einem zielgenauen Fußtritt werden ganze Heerscharen anstürmender Gegner aus dem Verkehr gezogen. Neben den zwei lächerlichen Schlägen reicht es bei den *Combatribes* nicht einmal zu einem befreienden Hüpfer. Daß unsere Freunde nicht gut zu Fuß sind, läßt sich auch aus den extrem kurzen Levels schlußfolgern. Zum Glück blieb immer noch etwas Platz für die obligatorischen Endgegner am Levelende. Die Fäuste könnt Ihr allein, mit oder gegen einen Freund fliegen lassen. *Combatribes* protzt mit einer kompletten Zusammenstellung miserabler Prügelspielfeatures: Zwergenlevel, zuckende Sprites, Animationsphasen aus der Daumenkinozeit und ein noch nicht gefundener Spielwitz machen *Combatribes* zum absoluten Ground-Zero-Spiel. *cd*



Genre: Action
Hersteller: Technos
Zirka-Preis: 110 Mark

SUPER NES 22%

Grafik: 33% Sound: 35%
Schwierigkeit: einstellbar


DIE GILDE T 3.302



PROFESSIONAL DRAW 2.0

Die deutsche Vollversion des Super-Malprogramms von Gold Disk

Grafik pur: Mit Professional Draw 2.0 gestalten Sie komplexe Grafiken oder Logos wie die Profis. Die Unterstützung von Vektorgrafik eröffnet ungeahnte Editiermöglichkeiten ohne jeglichen Qualitätsverlust. Objekte können maßstabsgetreu vergrößert, gedreht oder verzerrt werden.Texte lassen sich auf Kurven aufziehen und Farbverläufe geben Ihren Grafiken den letzten Schliff. Die Palette der möglichen Ausgabegeräte reicht von einfachen Matrixdruckern bis hin zu professionellen PostScript-Laserdruckern oder Satzbelichtern. Holen Sie sich den Grafik-Profi in Ihr Wohnzimmer.

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinnspreis von nur

19,80 DM

Ab 24.03. bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

P.P. HAMMER

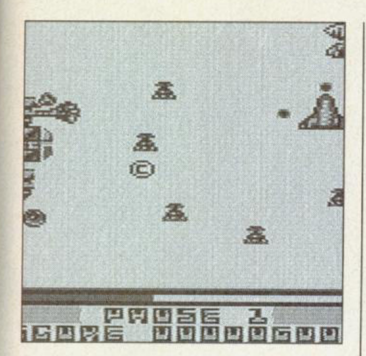
Das Top-Action Adventure vom Software-Profi Demonware

Übernehmen Sie die Rolle von P.P. Hammer! Spielen Sie sich durch mehr als 2500 Screens voll mit Schätzen, magischen Tränken und geheimen Verstecken - aber bevor Ihre Zeit zu Ende geht. Erleben Sie 70 Höhlen, von kalten Eisräumen bis zu verwinkelten Pyramiden und benutzen Sie P.P. Hammers geheime Waffe: seinen Preßlufthammer. Eine Fülle an Features und Puzzles in diesem riesigen Action-Adventure wird Ihren vollen Verstand und Ihre ganze Geschicklichkeit fordern.

Exklusiv auf der Spiele-Disc 7 zum Wahnsinnspreis von nur

19,80 DM

Ab sofort bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



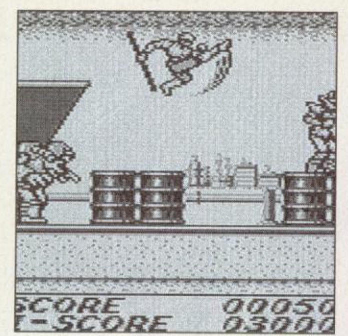
Xenon 2

Xenon 2 auf dem Game Boy? Der Bitmap-Klassiker sorgte auf dem Amiga durch seinen überschwenglichen "Bomb The Bass"-Sound und die fesche Metallic-Grafik für viel Tamtam. In vier Grünstufen und mit Pieps-Akustik sinkt *Xenon 2* unaufhaltsam ins untere Mittelmaß – Das Flair des Originals ist entschwunden. Wer seine Ballergelüste auf dem Game Boy befriedigen möchte, sollte zu *StarHawk*, *Nemesis 2* oder *Parodius* greifen. *js*

Genre: Action
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 49%

Grafik: 55% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel



Zen

Mit *Zen – The Intergalactical Ninja* hat sich Konami keinen Gefallen getan. Die Plattformhatz leidet an mickriger Grafik, unfairen Stellen und der Tatsache, daß unser Zen-Sprite zu groß für den winzigen Game-Boy-Bildschirm ausgefallen ist. Der sichtbare Levelabschnitt beschränkt sich dadurch auf ein Minimum und unser Held fällt oder springt des öfteren ins Nirwana. Lediglich für Hardcore-Spieler, die jedes Jump'n'Run-Modul haben müssen. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 41%

Grafik: 34% Sound: 49%
Schwierigkeit: mittel



Krusty's Fun House

Der verdrehte *Lemmings*-Nachzügler sorgte schon auf etlichen Konsolen für Spaß und Entrüstung: Krusty treibt mit Bauklötzen und anderen Gegenständen die Ratten in den Radius radikaler Vernichtungsanlagen, die von der Sadistensippe Simpsons bedient werden. Wer schon immer Ratten zerquetschen wollte und strategisch denken kann, sollte Krusty eine Chance geben. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 65%

Grafik: 61% Sound: 54%
Schwierigkeit: schwer



Adventure Island 2



Master Higgins angelt sich immer die heißesten Bräute. Die werden dann auch prompt entführt – Diesmal sogar von Außerirdischen. Acht Inseln und unzählige Level durchspringt der kleine Hosenmatz und bewirft feindliches Getier mit Äxten oder Bumerangs. *Adventure Island 2* bietet Hudson-Qualität und geht spendabel mit Paßwörtern um – Klasse für unterwegs. *js*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 73%

Grafik: 69% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel

EIN KLEMPNER IN HOLLYWOOD

ODER WIE MAN VIDEOSPIELE AUF ZELLULOID BANNT

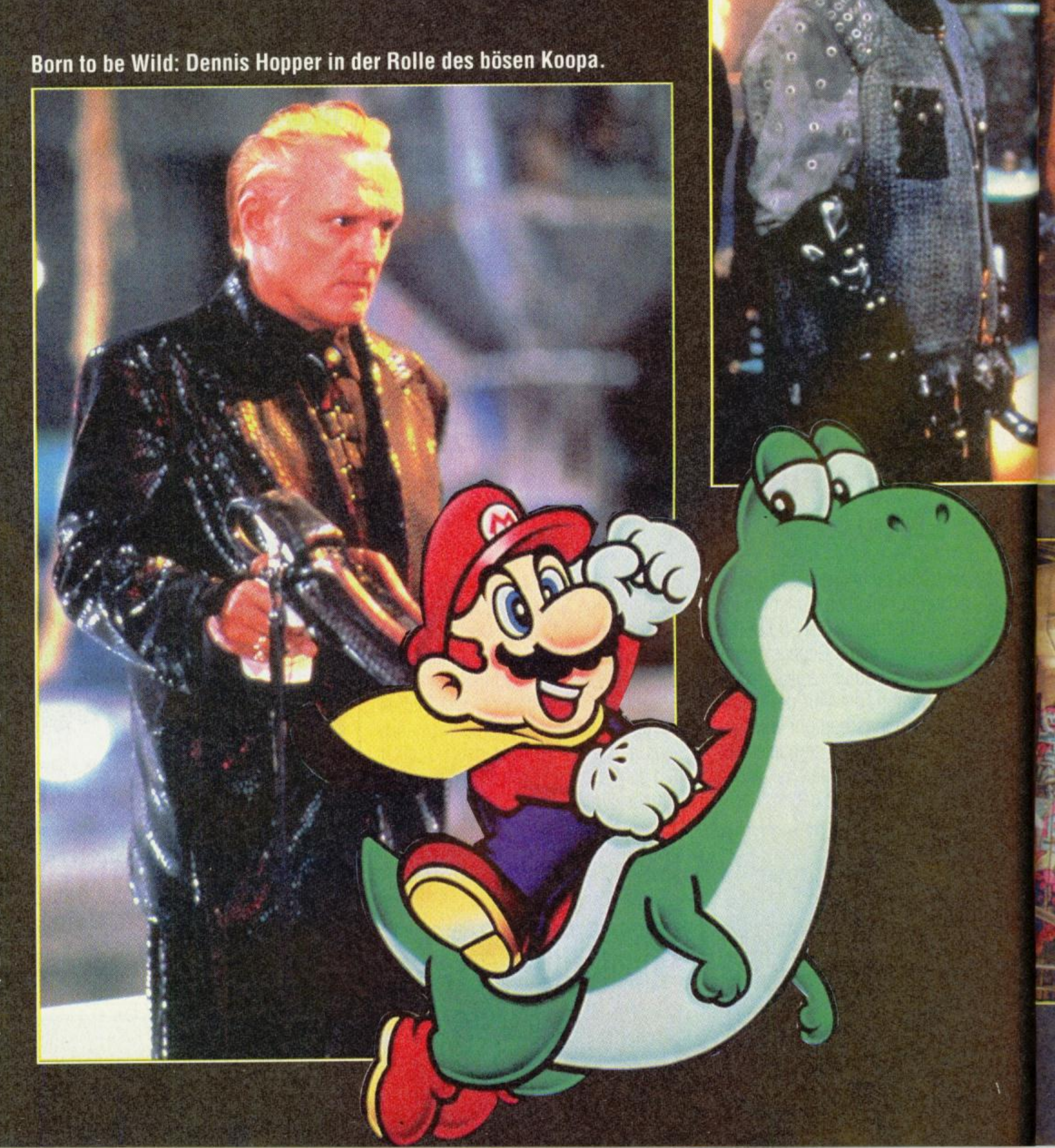
Erfolgsheld und notorischer Damenretter Mario wird ungewollt zum Hollywood-Star: *Super Mario Bros.* läutet das Zeitalter der "Videospielfilme" ein.

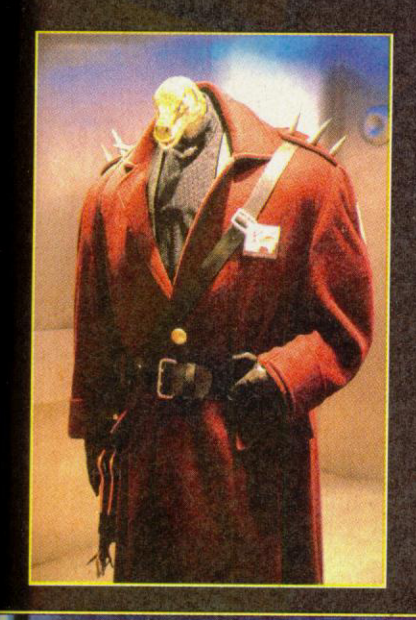
Am Anfang war...

...die Spielkarte – die Mutter aller Videospiele. Warum? Nun, es begab sich zu einer Zeit um 1889, da kam dem jungen Geschäftsmann Fusajiro Yamauchi die Idee, Spielkarten herzustellen. So entstand im japanischen Kyoto eine kleine Firma, die sich mit handbemalten Karten (Hanafuda) über Wasser hielt. 1933 entschied man sich, die Firma "Nintendo" zu nennen (jap: nin=überlassen, ten=Schicksal, do=Laden). Dieser "Überlassen-wir-es-doch-einfach-unserem-Schicksal"-Laden mauserte sich fleißig und wurde 1949 vom Enkel des Gründers, Hiroshi Yamauchi, übernommen. Die Spielkartenherstellung beschränkt sich nun nicht mehr auf handbemalte Liebhaberstücke - Massenproduktion mit Disney-Motiven waren der Nachkriegsrenner.

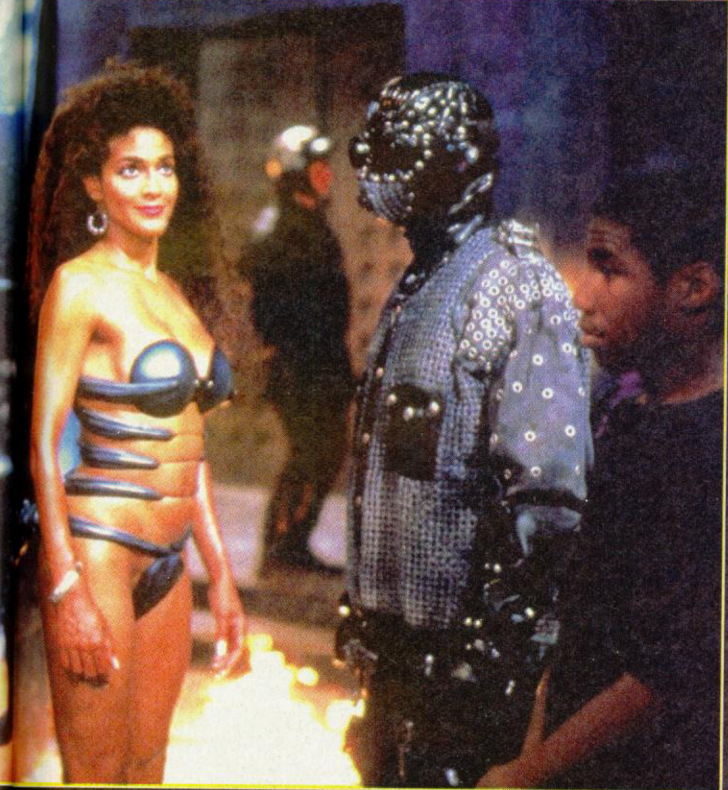
Der elektronische Wendepunkt (Schicksal?) kam 1970, als Nintendo das erste elektronische Dart-Spiel entwickelte. 1977 folgte das erste Tennisspiel für den heimischen Fernseher, einige Jahre später werden die erste Daddel-Automaten aufgestellt. Die erfolgreichsten Spiele waren damals *Pipe Jump* und *Donkey Kong*. Da sämtliche Spielfiguren keine Namen hatten (dies war damals unüblich), nannten amerikanische Kids den Zoowärter aus *Donkey Kong* einfach **Mario**. Nintendo reagierte prompt und *Pipe Jump* hieß ab sofort *Mario Bros*. Als 1983 das "FamiCom" (NES) auf den Markt kam, wurde *Mario* der Superstar des Wohnzimmers. 1984 machte Shigeru Miyamoto, der *Donkey-Kong*-Designer,

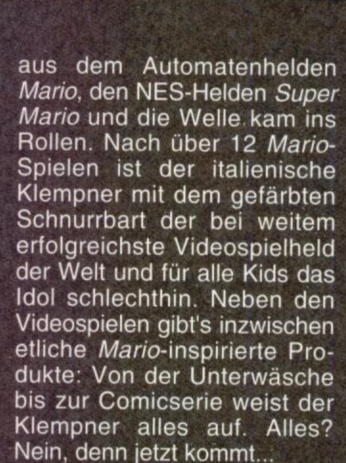
Born to be Wild: Dennis Hopper in der Rolle des bösen Koopa.





Goomba Hark hat sich in Daisy verknallt und wirbt um die Paläontologin





aus dem Automatenhelden *Mario*, den NES-Helden *Super Mario* und die Welle kam ins Rollen. Nach über 12 *Mario*-Spielen ist der italienische Klempner mit dem gefärbten Schnurrbart der bei weitem erfolgreichste Videospielheld der Welt und für alle Kids das Idol schlechthin. Neben den Videospielen gibt's inzwischen etliche *Mario*-inspirierte Produkte: Von der Unterwäsche bis zur Comicserie weist der Klempner alles auf. Alles? Nein, denn jetzt kommt...

Der Film

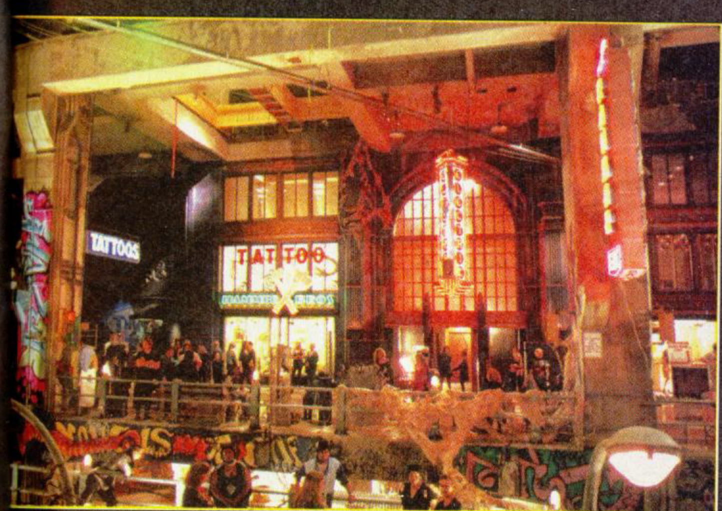


Es begann alles mit den Dinosauriern. Als sie vor einigen Millionen Jahren von der Erde verschwanden, starben sie nicht etwa aus, sondern wurden via Kometenaufprall in eine andere Dimension gepufft. Bis heute leben die Reptilien in einem kleinen Paralleluniversum in der Nähe von Brooklyn, in Dinohattan. Nun geht den Dinos das Wasser aus und Obermotz Koopa entführt zu allem Überfluß auch noch die niedliche Saurierforscherin Daisy. Diese trägt einen geheimnisvollen Meteoritenanhänger, der es ermöglicht, Dinohattan in die reale Welt zurückzuführen. Die schnucklige Forscherin schickt einen verzweifelten Hilferuf los, und die beiden Dauerklempner Mario und Luigi schlagen zu.

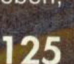
Mit einem beherzten Dimensionssprung landen sie in Dinohattan und dürfen nun die gute Daisy mitsamt Amulett befreien. Der Kampf gegen Koopa ist natürlich kein Zuckerschlecken, und so greift man den *Super Mario Bros.* kräftig unter die Arme. Zum einen wäre da der niedliche Yoshi, ein Tyrannosaurus-Rex-Baby, der Daisy als Beschützer dient und Daisy's lange vermißter Vater, der geheimnisvolle König Bowser, der alleinige Hüter des Pilzgeheimnisses.

Zu Koopas Schergen gehören die Goombas, eine ständig übel gelaunte Zombiearmee mit kleinen Köpfen und riesigen Flammenwerfern, die finstere Koopa-Anhängerin Lena und die beiden Aushilfskidnapper Iggy und Spike, die zu guter Letzt noch die Seiten wechseln.

Die Story ist vielversprechend und wirft trotzdem eine Unmenge an Fragen auf: Was hat es mit King Bowser auf sich? Wie kann sich Goomba Hark so mir nichts dir nichts in Prinzessin Daisy verlieben,



"Blade Runner" läßt grüßen: Dinohattan trägt die Handschrift von David L. Snyder.



Traumpaar: Yoshi und Daisy sind die besten Freunde

Das Abwasserduo: Mario (Bob Hoskins) und Luigi (John Leguizamo).

und wie schaffen es die *Mario Bros.*, den streitbaren Koopa mit ihren Saug-den-Abfluß-frei-Werkzeugen zur Strecke zu bringen?

Die Antworten finden wir spätestens im Film, der ab dem 22. Juli im Kino anläuft.

Die Macher

Die Produzenten von *Super Mario Bros.* sind keine Unbekannten: Sowohl Roland Joffe als auch sein Partner Jake Eberts weisen einiges an Erfahrung auf. Joffe führte unter anderem in "The Killing Fields" und "The Mission" Regie. Eberts hat "Der mit dem Wolf tanzt", "Miss Daisy und ihr Chauffeur" und "Gandhi" mitproduziert. Joffe kam die Idee, als er seinen Sohn spielen sah. Wenig später saß er in Kyoto mit Shigeru Miyamoto zusammen, um die Psyche des bärtigen Klempners zu ergründen. Nun noch die passenden Schauspieler zu finden, war nicht allzu schwer (das Budget nicht allzu klein).

Als Oberklempner *Mario* agiert Bob Hoskins. Sein videospielender Sohn konnte den nachfolgenden Schock, daß sein Papa der wahre *Mario* sei, nur schwer verwinden. Für die Rolle ist der Detektiv aus "Roger Rabbit" wie geschaffen und zudem ist es nicht seine erste Klempnerrolle. Bereits im Kultfilm "Brazil" schlüpfte er in die Rolle eines Rohrverbiegers des Central Services und wäre schon damals glatt als *Mario* durchgegangen. Die Rolle des Luigi wurde mit dem jungen und talentierten John Leguizamo besetzt. Daisy wird von Samantha Mathis gespielt, die schon neben Christian Slater in "Hart auf Sendung" agierte. Als Oberbösewicht Koopa schnappte man sich Kult- und Altrocker Dennis Hopper, der für die neue Rolle seine Lederklamotten aus seligen "Easy Rider"-Zeiten entstauben durfte. Regisseure sind das Ehepaar Rocky Morton und Annabel Jankel, die sich unter anderem für "D.O.A." verantwortlich zeigten.



Level completed: Mario und Luigi sind außer sich vor Freude.

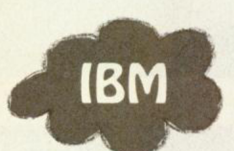
Die Effekte

Neben den üblichen Lichtspielereien weist *Super Mario Bros.* auch einige typische "Endzeitszenen" auf. Kein geringerer als David L. Snyder, der schon Art Director von "Blade Runner" und "Brainstorm" war, agiert als Production Designer. Am beeindruckendsten sind die zahlreichen Kreaturen, die sowohl in Sachen Mimik als auch in ihren Handbewegungen annähernd perfekt animiert sind. Besonders Lieblingsaurier Yoshi stellt ein kleines Wunderwerk der modernen Technik dar. Innerhalb von fünf Monaten wurde Yoshi entwickelt, eine halbe Million Dollar hat er gekostet und etwa 70 Kabel ragen aus dem winzigen Körper. Am Ende können 64 verschiedene Körperteile bewegt werden und Yoshi kann sowohl lachen als auch weinen, schmusen oder grantig werden. Chefanimator Nelson meint stolz: "Ohne Zweifel ist Yoshi der komplexeste mechanische Charakter der Filmgeschichte." *kn*

Tel.: 05 61/28 54 61

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 3500 Kassel





1869	79,- DV
A-Train	91,- DV
Abandoned Places 2	*80,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH
- Mission Disk 1	47,- EV
Adventure Coll.	68,- DH
Air Warrior	85,- DH
Airbus A 320	85,- DV
Alone in The Dark	85,- DV
Amberstar	78,- DH
A.McLeans Pool Bi	*63,- DH
Astatin	26,- DH
B 17 Flying Fortr.	92,- DH
B.A.T. 2	81,- DV
Bards Tale 3	23,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH
-Trilogy (BT 1-3)	71,- DH
Battle Chess	23,- DH
Battle Chess 4000	65,- DH
Battle Isle Team	73,- DH
Battletoads	*51,- DH
Bitmap Brothers 1	53,- DH
Bitmap Brothers 2	*53,- DH
Budokan	24,- DH
Bug Bomber	60,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Burning Steel	79,- DV
Buzz Aldrin	*87,- DH
Campaign	77,- DV
Car and Driver	75,- DH
Castles 2	66,- DH
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chuck Y.Aft.2.0	23,- DH
Civilization	92,- DV
Comanche	85,- DV
-Data Disk	56,- EV
Command HQ	49,- EV

Compl.Chess System	77,- DV
Crisis in Kremlin	83,- EV
Cruise f.a.Corpse	59,- DV
Crusaders of Dark	83,- DV
Curse of Enchantia	59,- EV
D-Generation	43,- DH
Daily Cov.Girl Pok	63,- DH
Darkseed 1.5	73,- DV
Das Boot	42,- DH
DSA (Amiga:1.5 MB)	80,- DV
Daughters of Serpe	74,- DH
Der Patrizier	79,- DV
Dogfight	90,- DH
Double Dragon 3	61,- DH
Dream Team Com.	66,- DH
Dune 2	61,- DV
Dyna Blaster	69,- DH

Sonderangebote**

CD Rom Wing Com. 1 + Ultima 6	40,- EV
Rocket Ranger	15,- DH
Crazy Cars 2	15,- DH
Shanghai 2	25,- DH
Hero of the Reagan	25,- DV

Dynatech	63,- DV
Elite Plus	80,- EV
Elvira 1	42,- DV
Elvira 2 Jaws of C	51,- DV
Elysium	63,- DV
Empire Deluxe	78,- EV
Erben des Throns	73,- DV
Euro Soccer	47,- DH
Eye of Beholder 1	79,-
Eye of Beholder 2	79,- DV
F 15 Str. Eagle 3	91,- DH
F-19 Stealth Fight	49,-
Falcon 3.0	89,- DV
-Mission Disk 1	53,- DH
Fallen Empire	86,- DV

Fantastic Worlds	77,- DH
Fire And Ice	*53,- DH
Flames of Freedom	31,- DH
Flashback	*66,- DV
Flies Attack on Earth	78,- DH
Formula One GP	91,- DH
Front P.S.Football	66,- EV
Go Simulator	79,- DH
Gobliiins	62,- DV
Gobliins 2	87,- DV
Greatest Comp.	61,- DV
Gunship 2000	93,- DH
Gunship 2000 Data	55,- DH
Hannibal	80,- DV
Harrier Jump Jet	96,- DH
Heart of China	68,- DV
Hired Guns	*78,- DH
History Line 14-18	77,- DV
Humans	56,- DH
Humans Race	65,- DV
Hyperspeed	29,- DV
Imperium	27,- DH
Inca	92,- DV
Incredible Machine	66,- DV
Indiana Jones 3	79,- DV
Indiana Jones 4	85,- DV
Ishar	65,- DV
Jonathan	*79,- DV
Jordan in Flight	75,- DH
KGB	61,- DH
Kings Quest 5	79,- DV
Kings Quest 6	78,- DV
Laura Bow 2	68,- DV
Legends o.Kyrandia	68,- DV
Legends of Valour	79,- DV
Leisure S. Larry 5	67,- DV
Lethal Weapon	67,- DH
Links 386 Pro	93,- DH
-Bay Hill Club	36,- DH
-Bountifull	36,- DH
-Buff Springs(386)	41,- DH
-Firestone	36,- DH
-Hyatt	36,- DH
-Mauna Kea (386)	41,- EV
-Pinehurst (386)	41,- DH

-Troon North	36,- DH
Locomotion	63,- DH
Lord of The Ring 2	67,- DH
Mad TV	78,- DV
McDonald Land	*51,- DH
Mega Collection	48,- DH
Mercenaries	74,- EV
Might and Magic 3	77,- DV
Might and Magic 4	77,- DV
Monkey Island 2	79,- DV
Nigel Mansells WC	59,- DH
On The Road	59,- DV
Patriot	*74,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Perfect General	79,- DV
-Data Disk	42,- DV
Police Quest 3	66,- DV
Populous 2	73,- DH
Quest for Glory 3	67,- DV
Reach f.t.skies	*61,- DH
Red Baron	68,- DV
-Mission Disk 1	49,- EV
Ringworld Revenge	*68,- DH
Risky Woods	62,- DH
Rome AD 92	66,- DH
Secret Monkey Isld	81,- DV
Secret Weap.of LW	80,- EV
-DO 335,HE 162 je	37,- EV
-P 80,P 80 je	33,- EV
Sensi.Soccer 92/93	*57,- DH
Shadow o.t. Comet	86,- DV
Shadowlands	69,- DV
Sherlock Holmes	78,- DV
Sim City Deluxe	81,- DV
Sim Earth	83,- DH
Sim Life	81,- DV
Sleepwalker	66,- DH
Snoopys Game Club	35,- EV
Space Hulk	*84,- DH
Space Quest 4	68,- DV
Sports Collection	65,- DH
Star Control 2	65,- DH
Star Trek	79,- DV
Starbyte N.2 Coll.	78,- DH
Steigenbg. Hotelm.	56,- DV

Strategy Master	74,- DH
Street Fighter 2	*59,- DH
Strike Com. Speeach	43,- DH
Stunt Island	92,- DV
Super Tetris	76,- EV
Take a break (Wind.)	*66,- EV
Task Force	90,- DH
Terminator 2	65,- DH
The Legacy	*92,- DH
Transarctica	53,- DV
Trivial Pursuit	69,- DV
Trolls	50,- DH
UGH !	56,- DH
Ultima 7	81,- DV
-Data Forge of Vir	45,- DH
Ultima 7-2 Serp.Is	77,- DH
Ultima Trilogy 2	71,- DH
Ultima Underworld	71,- DH
Ultima Underw. 2	73,- DH
Waxworks	60,- DV

Top-Games

Battleisle Data 2	*41,- DH
Eishockey Manager	*80,- DV
Lemmings 2	79,- DH
Space Quest 5	68,- DV
Strike Commander	90,- DH
X-Wing	77,- EV

Whales Voyage	*71,- DV
Wing Commander	43,- DH
Wing.Comm Edition	87,- DH
Wing Commander 2	77,- DV
WC 2 Special Op.1	43,- DH
WC 2 Special Op 2	43,- DH
WC 2 Speech Acc.	43,- DH
Wordtris	67,- DV
WWF Wrestling 2	68,- DH
X-Wing DH	83,- DH
Xenobots	72,- DH
Zool	56,- DH



1869	67,- DV
Abandoned Places 2	*62,- DV
Adventure Coll.	62,- DH
Airbus A 320	85,- DV
Alien Breed SE 92	27,- EV
Ambermoon	*71,- DH
Amberstar	69,- DH
Aquatic Games	57,- DH
A.McLeans Pool Bi	51,- DH
Assassin	51,- DH
Astatin	26,- DH
B 17 Flying Fortr.	65,- DH
B.A.T. 2	75,- DV
Bards Tale 3	23,- DH
Bards Tale Constr.	60,- DH
Battle Chess	23,- DH
Battle Isle Team	67,- DH
BC Kid	59,- DH
Big Box 2	54,- DH
Bitmap Brothers 2	*53,- DH
Budokan	24,- DH
Bug Bomber	54,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	69,- DV
Campaign	71,- DV
Centurion Def.Rome	23,- DH
Chaos Engine	54,- DH
Cheat'Em Up 3	24,- DV
(Amiga-Lösungen)	

Chuck Y.Aft.2.0	23,- DH
Civilization	77,- DV
Combat Air Patrol	*61,- DH
Crazy Cars 3	51,- DH
Cruise f.a.Corpse	59,- DV
Curse of Enchantia	59,- EV
D-Generation	43,- DH
Daily Cov.Girl Pok	57,- DH
Darkseed 1.5	73,- DV
Das Boot	36,- DH
DSA (Amiga:1.5 MB)	72,- DV
DSA 1 MB	72,- DV
Daughters of Serpe	*74,- DV
Deluxe P.4.5 AGA	186,- DV
Deluxe Paint 4.1	186,- DV
Der Patrizier	67,- DV
Desert Strike	*62,- DH
Double Dragon 3	49,- DH

Sonderangebote**

Wing Commander	27,- EV
Elvira 2	18,- DV
Nitro	18,- DH
Austerlits	10,- DH
Silkworm	9,- DH
Shinobi	9,- DH
Strip Poker de Luxe	15,- DH
Waterloo	12,- DH

Dream Team Com.	60,- DH
Dune 2	*55,- DV
Dyna Blaster	63,- DH
Dynatech	52,- DV

Elysium	*52,- DV
Emerald Mine	24,- DH
Emerald Mine 2	29,- DH
Emerald Mine 3 Pro	24,- DH
Erben des Throns	67,- DV
Euro Soccer	47,- DH
Eye of Beholder 1	68,- DV
Eye of Beholder 2	79,- DV
F-19 Stealth Fight	74,- DH
Fallen Empire	83,- DV
Fantastic Worlds	71,- DH
Fire And Ice	47,- DH
Flashback	60,- DH
Flies Attack on Earth	*66,- DH
Formula One GP	76,- DH
Fuzzball	27,- DH
Gobliiins	62,- DV
Gobliins 2	69,- DV
Greatest Comp.	55,- DV
Gunship 2000	*81,- DH
Hägar d.Schreckl.	56,- DV
Hannibal	*68,- DV
Heart of China	68,- DH
Hired Guns	*60,- DH
History Line 14-18	77,- DV
Humans	56,- DH
Humans Race	65,- DV
Imperium	27,- DH
Indiana Jones 3	67,- DV
Indiana Jones 4	79,- DV
Ishar	65,- DH
Jonathan	79,- DV
KGB	58,- DH
Kings Quest 5	79,- DV
Knights of the sky	76,- DH
Legends o.Kyrandia	68,- DV
Legends of Valour	79,- DV

Top-Games

Battleisle Data 2	*41,- DH
Body Blows	51,- DH
Chuck Rock 2	47,- DH
Eishockey Manager	*74,- DV
Lemmings 2	61,- DH
Superfrog	47,- DH

Leisure S. Larry 5	67,- DV
Lion Heart	52,- DH
Locomotion	57,- DH
Lotus 3	51,- DH
Lotus Compil.(1-3	53,- DH
Mad TV	66,- DV
McDonald Land	51,- DH
Mega Collection	48,- DH
Megamix	61,- DH
Might and Magic 3	65,- DV
Monkey Island 2	79,- DV
Nick Faldo Golf	62,- EV
Nigel Mansells WC	53,- DH
No Second Price	56,- DH
Penthouse Hot Numb	36,- DV
Perfect General	73,- DV
-Data Disk	42,- DH
Pinball Dreams	48,- DH
Pinball Fantasies	57,- DH
Piracy of Highseas	65,- EV
Police Quest 3	63,- DV
Populous 2	61,- DH
-Data Disk	30,- DH
Populous 2 Plus	67,- DH
Project X	62,- DH

Putty	50,- DH
Reach f.t.skies	*55,- DV
Red Zone	54,- DH
Risky Woods	56,- DH
Robocop 3	61,- DH
Rome AD 92	60,- DH
Secret Monkey Isld	69,- DV
Sensi.Soccer 92/93	51,- DH
Shadow o.t.Beast 3	56,- DH
Shadowlands	69,- DV
Sim City Deluxe	81,- DV
Sim Earth	77,- DH
Sleepwalker	60,- DH
Space Hulk	*72,- DH
Space Quest 4	62,- DV
Sports Collection	59,- DH
Starbyte N.2 Coll.	66,- DH
Steigenbg. Hotelm.	50,- DV
Strategy Master	68,- DH
Street Fighter 2	53,- DH
Super Tetris	70,- EV
Tearaway Thomas	51,- DH
Terminator 2	59,- DH
The Kristal	30,- DH
Transarctica	53,- DV
Troddlers	48,- DH
Trolls	50,- DH
UGH !	50,- DV
Ultima 5	39,- DV
Ultima 6	39,- DH
Walker	*60,- DH
Waxworks	60,- DV
Whales Voyage	65,- DV
Wing Commander DV	77,- DV
WWF Wrestling 2	62,- DH
Zool	50,- DH
Zool Amiga 1200	49,- DH

Versandkosten:
Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr)
ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,-
Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung:
*** Spiel bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar – Vorbestellung möglich**
****Solange der Vorrat reicht**
DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch)
EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

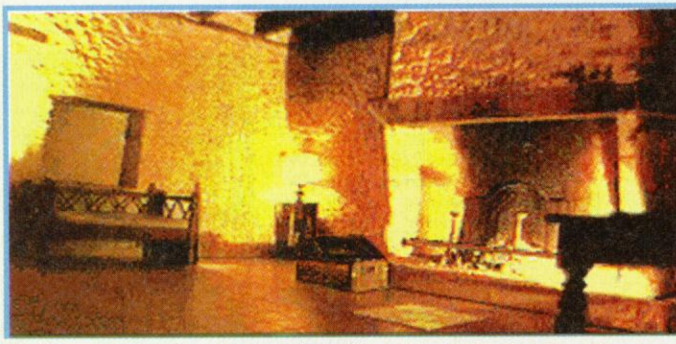
Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf • Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

LASER-AGE

Frischer CD-ROM-Nachschub kommt vom Softwarehaus Coktel Vision. Bekannt wurden die französischen Spieleprogrammierer durch Diskettenspiele wie *Gobliiins* und *Ween*, nebenbei leistete Coktel Vision im CD-Spielbereich Pionierarbeit. Seine ersten digitalen Erfahrungen sammelte das Coktel-



Clever und smart: Dora ist unsere Hauptheldin



Der Schein trügt: Am Kamin ist die Gemütlichkeit schnell verflogen

Programmierteam mit dem Schmalspur-Adventure *Fascination*. Das CD-Erstlingswerk erschien erst als Diskettenversion und wurde im CD-Speicherrausch mit zusätzlichen Sound- und Grafikfeatures aufgebohrt. Obwohl die Story um einen Pharmaskandal die Adventuregemeinde nicht gerade vom Hocker riß, war *Fascination* ein Coktel-Meilenstein. Als zweite CD-Portion fand der Actionmischmasch *Inca* den Weg von der Diskette auf die Scheibe. Die Grafiker leisteten ganze Arbeit, die *Inca*-CD glänzte mit farbenfreudigen Animationen und Zwischensequenzen. Nachdem sich die Wellen um *Inca* wieder geglättet haben, liegt bei Coktel Vision ein neuer CD-ROM-Titel auf der Pfanne.

Das multimediale Spektakel *Lost in Time* ist Coktel Visions erstes Spiel, das speziell für den Speicherprotz Compact Disc entwickelt wird. Muriel Tramis, Projekt Managerin von *Lost in Time*, will einen neuen Spieltyp in Szene setzen: IAM (Interactiv Adventure Movie). Mit bildschirmfüllenden Filmsequenzen und einer virtuellen 3-D-Welt à la *Ultima Underworld*, soll das Adventure eine neue Generation im Computerspielbereich einläuten. Muriel Tra-



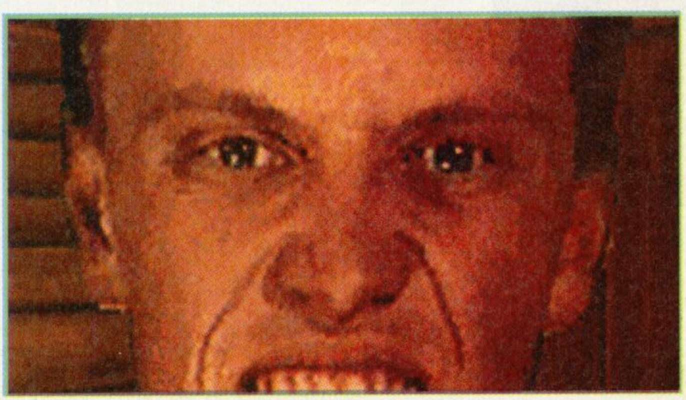
mis ist in der Spielwelt längst keine Unbekannte mehr, die Spieldesignerin vom ersten, zweiten und bald auch dritten *Gobliiins*-Teil hat sich in der Computerspielszene längst einen Namen gemacht. Um den gigantischen Speicherplatz einer CD zu nutzen, entschlossen sich die Entwickler von *Lost in Time*, das Spiel wie einen Film zu "behandeln". Muriel Tramis schrieb ein Drehbuch, engagierte professionelle Schauspieler und machte in verschiedenen französischen Städten Filmaufnahmen. Wie bei einem richtigen Film, wurden Szenen mehrmals abgedreht und geschnitten. Dank eines neuen Kompressionsverfahrens passen

Clockwerk CD

Lost in Time

so immerhin 45 Minuten digitalisierter Film auf die *Lost in Time*-CD. Natürlich werden auch die Sprachausgabe und der Soundtrack in einem professionellen Tonstudio eingespielt und im Spiel von der CD gelesen. Außer den Filmaufnahmen werden in *Lost in Time* auch verschiedene handgemalte Hintergründe und Objekte zu bewundern sein. Diese stammen aus der Feder des französischen Cartoonzeichners SEGUR.

Die Story verspricht abgehobenen Adventurespaß: Die eigentliche Heldin des Unternehmens ist Dora, die eigentlich Doralice heißt und ungemein jung, schön, unabhängig und erfolgreich ist; kurzum genau das, was wir uns unter einer emanzipierten Frau vorstellen. Da Dora nicht nur von Luft und Liebe lebt, jobt sie nebenbei als Pilotin. Logi-



Professor Jarlath sucht sein Glück in der Zeitreise

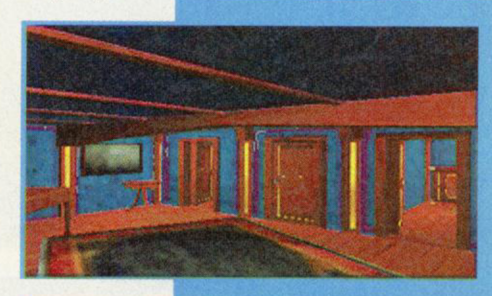




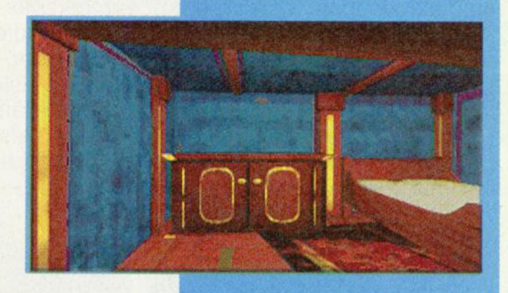
Full Motion: CD-Spiele nähern sich immer mehr Filmen

scherweise nutzt sie die Gunst der Stunde, um sich in der Welt ein wenig umzusehen. So weit so gut, die Welt scheint für Dora in Ordnung, doch eines morgens wacht sie mit schwerem Kopf in einem schaukelnden Boot auf. Die Traumfragmente eines Herrenhauses und Erinnerungen an die Atlantikküste schwirren ihr noch durch den Kopf. Ein Kalender, der an der Kabinenwand hängt, ist auf das Jahr 1840 datiert. Für Dora bricht in diesem Moment eine Welt zusammen, denn ungeahnterweise wurde sie durch die Zeit geschleust. Die wahren Hintergründe erfährt Dora allerdings erst viel später. Der eigentliche Drahtzieher des Zeitlochs ist ein skrupelloser Wissenschaftler des 21. Jahrhunderts: Im Jahre 2092 riß sich ein gewisser Professor Jarlath die taufrisch entdeckte radioaktive Substanz Americium 1492 unter den Nagel. Kein anderer Gedanke als die absolute Macht und die totale Weltherrschaft schwirrten ihm dabei durch den Kopf. Allerdings braucht das Americium satte 3000 Jährchen, um zu dekontaminieren, sprich bis der abgedrehte Professor das Americium für seine schändlichen Zwecke mißbrauchen kann. Doch für Jarlath ist dies keine Hürde. Schneller als der Schall baut er eine Zeitmaschine und verschwindet mitsamt dem gestohlenen Americium ins Jahr 908 vor unserer Zeit, um den radioaktiven Sondermüll 3000 Jahre zu lagern. Als Schutz vor allzu neugierigen Fingern will er die Substanz in einem goldenen, ägyptischen Sarkophag verbuddeln. Doch Jarlath hat sich zu früh gefreut, bei einem Unglück im Jahre 1840 verschwindet ein Schiff mit Mann, Maus und Americium auf dem Meeresboden. Für Jarlath kein echtes Problem, bevor Engländer und Franzosen vom Tunnel unter dem Ärmelkanal träumten, hat Jarlath seinen Privattunnel zum versunkenen Schiff längst fertig. Dies ist wiederum Pech für unsere Dora, denn Doramaus hat mit einem alten Herrenhaus das Einstiegsloch von Jarlaths Tunnel geerbt. Da Dora nicht auf den Kopf gefallen ist, kommt sie dem Zeitreisenden auf die Spur, nach einer Weile entdeckt sie den Tunnel, das Schiff und schließlich das heilige Americium. Dies geschieht nicht gerade zur Freude des immerhin schon zweitausend Jahre wartenden Jarlaths. Der entäuschte Obermiesling schubst die Pilotin knallhart in seine Zeitmaschine. Jetzt hat Dora ein echtes Problem, denn im Jahre 1840 braucht man kein Piloten. Doch der Americiumgeile Jarlath freute sich zu früh - Dora lüftet blitzschnell das Geheimnis der Zeitreise und macht Jagd auf den Americium-Entführer. Unterstützung bekommt sie von der S.T.O.P. der Space Travel Operational Police.

Um den Gangster einzulochen, braucht Dora keinerlei Gewalt; allein mit dem Köpfchen bringt sie Jarlath um die Ecke. *Lost in Time* wird komplett mit der Maus gesteuert.







Ultima Underworld läßt grüßen – In einer 3D-Umgebung strolcht Ihr durch die Level.

Einige zusätzliche Icons sollen auch den Rest Eurer Wünsche erfüllen, Notizblock, Karte und der unverzichtbare Joker, der Euch in vertrackten Situationen weiterhilft, sollen Euch das Abenteuer versüßen. Kommt kein Zeitsprung dazwischen, wird *Lost in Time* Ende Juni fertig werden, für CDlose Computerbesitzer erscheint zeitgleich eine abgespeckte Diskettenversion. *cd*



London geht in Flammen auf – natürlich voll animiert

Wer ein CD-ROM sein Eigen nennt und Wirtschaftsspiele nicht verabscheut, muß sich die Edelversion des *Patriziers* zulegen. Grafikfetischisten kommen ohnehin nicht um einen beherzten Kauf herum. *kn*

Pompös

Der Patrizier

Ascons Edelhändler *Der Patrizier* gilt unter Computer-Hanseaten schon längst nicht mehr als Geheimtip. CD-Freunde dürfen sich nun endlich auf eine aufgepeppte Version der Ältermann-Hatz freuen.

Am durchgestylten Spielprinzip hat sich nichts geändert: Wir arbeiten uns vom kleinen Holzschiffer zum stinkreichen Bürgermeister hoch, schlagen uns mit Piraten und frechen Geldverleihern herum und heiraten der Mitgift wegen die Bräute reihenweise, die im Nachhinein bei diversen Feuersbrünsten oder Pestausbrüchen das Zeitliche segnen. Dank fundierter Recherche basiert *Der Patrizier* weitgehend auf historischen Ereignissen und läßt sich nebenbei recht gut als Geschichtslehrbuch für den Sprößling - oder sich selbst – verwenden.

In Sachen Präsentation wurde nochmals mächtig gefeilt und zudem das Medium "CD" als Speichergigant fleißig ausgenutzt, was bislang noch niemand so recht auf die Reihe bekam. So gibt die Spielmaschine nicht nur feinste und verdammt atmosphärische CD-Musik von sich, sondern wirft uns regelrechte Massen an Grafiken auf den Monitor. Die Grafik im Spiel selbst blieb erhalten – hinzu kamen jedoch massenweise Animationen und ein beeindruckendes Intro. Sämtliche Zwischenszenen sind Full-Screen-animiert und toll gezeichnet.

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Ascon
Zirka-Preis: 150 Mark
Testmuster: Ascon

MS-DOS 76%

Grafik: 79% Sound: 69%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er, VGA
Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Maus
Geplant für: -









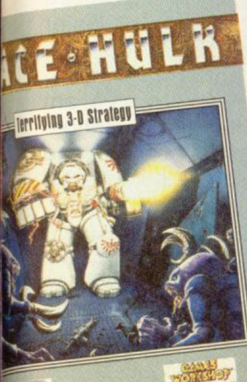

Eine Full-Screen-Animation aus dem Intro: Unser Seemann hält Ausschau, seilt sich alsbald ab und landet im Wasserfaß. Unsere Kogge wird währenddessen von einer Welle gekapert. Zurück bleiben lediglich ein paar Wrackteile.

"AUFREGUNG UND SPANNUNG - DAS IST SPACE HULK™"

Ein riesiges Raumschiff gleitet durch den Weltraum. In den dunklen Tiefen des Labyrinths wartet der Schrecken: Tausende von Genestealern™, sechsarmige, blitzschnelle Aliens aus der Hölle. Übernehmen Sie das Kommando über einige furchtlose Space Marines®.

Ein Genestealer™ stürzt sich in erschreckend schneller 3D-Action kreischend auf Sie zu, und Ihre Kanone macht einen ohrenbetäubenden Lärm. Aber keine Angst - Ihr Bildschirm wird nicht explodieren...

Überlegen Sie schnell, und planen Sie Ihren nächsten Schritt sorgfältig...









Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh

HEAD WARE

25 Jahre Lustige Taschenbücher

Da sitzt ein armer Wicht in der naßkalten Kerkerzelle auf einem modrigen Strohlager und kichert leise vor sich hin. Ein erschöpfter Galeerensklave hat noch Zeit für einen herzhaften Lacher zwischen zwei Peitschenhieben. Verkehrte Welt? Sicher nicht. Die beiden bedauernswerten Kerle, die selbst in einer schier ausweglosen Situation ihren Humor nicht verloren zu haben scheinen, vergnügen sich (laut Fernsehwerbung) mit dem **Lustigen Taschenbuch** aus dem Verlagshaus *Ehapa*. Das "Lustige Taschenbuch", mittlerweile bei Band 181 und komplett in Farbe und monatlich erscheinend, hat sich in den Jahren seit der ersten Erscheinung nicht nur optisch gewaltig verändert. Der größte inhaltliche Unterschied: Statt der Micky Maus und der duckschen Entensippe jeweils einen Band zu reservieren, sind die Abenteuer in den jüngsten



Bänden zusammen untergebracht. Jeweils eine Geschichte der Ducks wechselt mit einer Micky-Story ab. Zudem finden immer öfter auch kritische Themen wie Umweltverschmutzung Einzug in die "heile" Comic-Welt der Disneyfiguren. Scharfäugige Donaldisten und Micky-Groupies sehen ihre Helden immer moderneren Abenteuern ausgesetzt. So bedienen sich Zeichner (die einiges dazugelernt haben) und Texter der Geschichten hemmungslos an allen aktuellen Genres. Micky und Goofy beispielsweise, erleben mit einem Verwandten der Goofy-Sippschaft haarsträubende Storys im Indiana Jones-Stil. Selbst der Name des großnasigen Peitschenschwingers ist dem Vorbild entlehnt: Indiana Goof. Auch vor der Fantasy-Welle oder Comic-Kollegen wird nicht halt gemacht. Donald alias Phantomias, braust nächtens als einsamer Rächer im Batman-Stil über die Dächer von Entenhausen. Tick, Trick und Track hangeln sich mit Dagobert à la Star-Wars durchs Weltall.

Enten und Mäusespezialisten werden sich an der Kommerzialisierung der Helden stören, der Unterhaltung tut die Wandlung kaum Abbruch. Im Gegenteil! Viele der Figuren bieten nun neue Charakterzüge und frische Gewohnheiten, die für Abwechslung sorgen. Obwohl Donald immer noch ein Pechvogel ist, fehlt ihm die penetrante "Looser"-Panik der ersten Stunden. Der robuste Flügelfreak fällt immer wieder auf den Schnabel, watschelt jedoch unverdrossen und mit ungewohntem Optimsmus zur nächsten Katastrophe. Dagobert ist zwar generell geizig wie eh und je, hat aber auch viel von der alles niederwalzenden Scrooge-Mentalität verloren. Entendame Daisy Duck entwickelt wie Mäuselady Minnie Maus Züge der Gleichberechtigung. Goofy hat mehr lichte Augenblicke als die tumbe Physiognomie ahnen läßt, und Daniel Düsentrieb bastelt an den vielversprechendsten Maschinerien. Nur ein paar Figuren aus dem liebgewonnenen Repertoire machen sich in letzter Zeit rar: Hund Pluto knabbert kaum noch an Knochen, Klarabella ist scheinbar umgezogen, Oma Duck an Alterschwäche eingegangen und Bösewicht Plattnase immer noch im Knast. Apropos Bösewichte: Die Panzerknacker tun einem immer mehr leid, Kater Karlo wandelt sich zum Sonny-Boy und Klaas Klever gehen die Millionen schneller aus, als er Bosheiten aushecken kann. *mh*

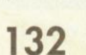
Nr. 180 Walt Disney's Lustiges Taschenbuch – Die rätselhaften Zwillingsvölker – ehapa

54 Walt Disney's Lustiges Taschenbuch – Micky der Meisterdetektiv – ehapa

Elektro-Disneyland

Unaufhaltsam nähert sich der Hologram-Drache der verzweifelten Abenteurerschar. Die Krieger ziehen ihre imaginären Klingen, Priester und Zauberer bitten um Beistand der höheren Mächte, Jungfrauen winden sich am Boden und flehen um Gnade. Doch zu spät – der feurige Atem des Monsters vernichtet die unglückliche Gesellschaft. – Applaus, die Lichter gehen an, und das Spiel ist zu Ende.

In der Zukunft ist der Traum eines jeden Rollenspielers





längst zur Realität geworden. Hochtechnisierte Vergnügungsparks lassen Monster und Helden zu computerisiertem Leben erwachen, und wir dürfen uns dort nach Herzenslust austoben. Via Satellit werden die heißesten Spiele weltweit und live in die Wohnzimmer übertragen. Die besten Rollenspiel-Darsteller genießen den gleichen Kultstatus wie heute etwa ein Filmstar. Spielmeister verdienen mit ihren Hologram- und Cyberspace-Szenarien ein Vermögen.

Zu schön um wahr zu sein? In Larry Nivens **Traumpark**-Trilogie (Bastei Lübbe 22072/24146/24165) längst Realität. Zusammen mit Co-Autor Steven Barnes hat er einen, zwar nicht gerade literarisch wertvollen, aber trotzdem süffig-kurzweiligen Science-fiction-Cocktail gemixt. Genau das Richtige für Rollenspieler, die sich schon jetzt auf das nächste Jahrhundert freuen wollen. *vw*

Silicon-denker

Wem das Modewort "Cyberspace" schon langsam aus den Ohren quillt, mag sich mit einem etwas anderen, aber keineswegs weniger interressanten oder folgenreichen Aspekt der Computerzukunft beschäftigen - der "artificial live"-Theorie. Erstmals 1987 hat sich ein kleiner, elitärer Wissenschaftszirkel versammelt, um diese neue Forschungsdisziplin zu etablieren. Inzwischen ist man in der Lage, lebende Systeme im Rechner zu simulieren und zu kopieren. Heute erwartet die Forschung die Entstehung von künstlichen "Lebewesen" im Computer. Digitale Wesen, die sich nach den Gesetzen des natürlichen Lebens paaren und fortpflanzen und langfristig auch selbständig handeln werden.

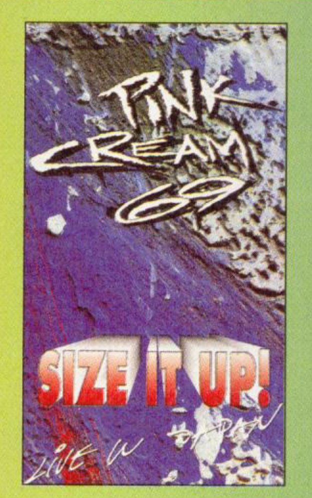
Der Wissenschaftsautor Steven Levy schildert anschaulich und spannend, die faszinierende Entwicklung einer Wissenschaft, die in ihren Gefahren und Möglichkeiten unser nächstes Jahrhundert entscheidend beeinflussen wird. Wer einen Blick über den kurzen Tellerrand der reinen Computerunterhaltung werfen will, wird in **KL – Künstliches Leben** aus dem Droemer Knauer Verlag auf fast 400 Seiten fündig. *vw*

Reingesehen

Einstürzende Neubauten

Der bereits vor einiger Zeit abgedrehte Film **1/2 Mensch** diente sowohl den Jungens um Blixa Bargeld, als auch Kult-Regisseur Sogo Ishii ("Die Familie mit dem umgedrehten Düsenantrieb") als Experimentierkasten. Die Mischung aus teilweise skurillen Vergewaltigungen des Instrumentariums und düsteren Live-Mitschnitten im Land der aufgehenden Sonne sollten sich Industrial-, Hardcore- und Avantgarde-Fans nicht entgehen lassen. Das 60minütige Video kommt über BMG (BM 510/791 248).



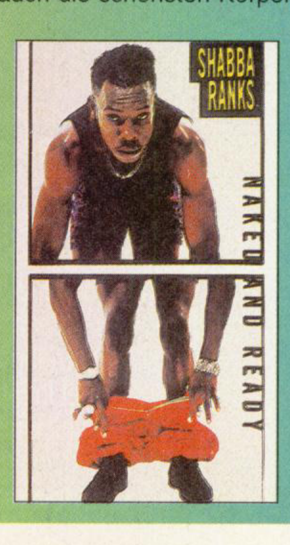


Pink Cream 69

Hard-Rock-Freunde dürfen sich Pink-Creams erstes Kaufvideo in den Schrank stellen: Auf ihrer Japan-Tour wurde flugs mitgeschnitten und siehe da - **Size it up! Live in Japan** ist gelungen. Die Konzertmitschnitte wirken dank mangelnder optischer Abwechslung allerdings etwas antiquiert - musikalisch jedoch solide. Wer die Vorfreude auf das 93er Pink-Cream-Album nicht ertragen will, sollte zugreifen. Wegweisend ist der fernöstliche Live-Mitschnitt (SMV 200493-2) allerdings nicht.

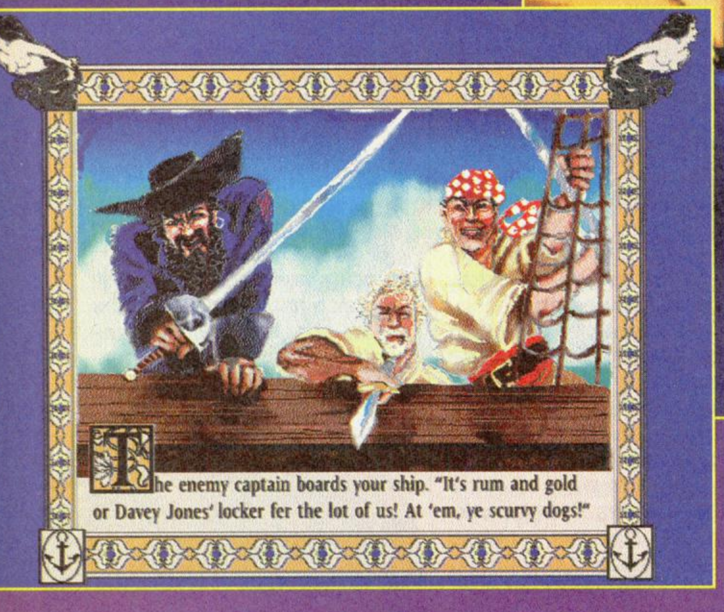
Shabba Ranks

Wer sich nie zwischen Dancefloor oder Reggae entscheiden konnte, der ist bei Shabba Ranks an der richtigen Adresse. Der inoffizielle "King of Dancehall Reggae" mit der übertünchten Hasenscharte war erst letztens mit "Mr. Loverman" in den Charts und stellt sich uns nun als Videoclipper vor. Neben drei durchschnittlichen Livemitschnitten, bekommt der Zuseher in den Videoclips mehr weibliche Rundungen und rhythmisch zukkende Frauenkörper zu Gesicht als Shabba selbst. Beste Abendbrotunterhaltung, aber auf Dauer langweilen auch die schönsten Körper.



Belle trifft endlich auf das Biest

Mehr zur Neuauflage von *Pirates! Gold* gibt's im nächsten Heft





3-D in Vollendung: *Doom* setzt Maßstäbe



Dungeons satt: *Eye of the Beholder 3* und *Lands of Lore* liefern sich ein Duell.



7

erscheint am 16. Juni 1993

Wir haben mal wieder einen Blick in die redaktionseigene Kristallkugel geworfen und wagen nach ausgiebigem Studium von Tarotkarten, einen Blick in die Innereien eines (frischen) Fisches und einer nächtelangen Spiele-Séance, eine Softwareprognose für die nächste *POWER PLAY*.

Die Sterne stehen dieses Mal besonders günstig für gestandene Rollenspieler: 3-D-Dungeons beherrschen das Bild der nächsten Ausgabe. Neben einer – endlich – fertigen Testversion von **Eye of the Beholder 3**, erwarten wir begierig die finale Fassung des Westwood-Knallers **Lands of Lore**. Futuristisch geht's in dem 3-D-Spektakel **Doom** , der kleinen, aber feinen Spielefirma ID-Software zu.

Etwas verspätet trudelt endlich der **Tornado** auf hiesigen Landebahnen ein und eine frühe Version von **Pirates! Gold** geht dieser Tage in unserer Redaktion vor Anker. Ebenfalls unter der Rubrik: "Spiele, die nicht rechtzeitig eintrafen, und deshalb erst im nächsten Heft erscheinen", findet Ihr Neues über das Edel-Adventure **Kyraudia 2**, Infos über den Geschicklichkeitsmix *Beauty and the Beast*, Interessantes über den Strategiehammer **Starlords** und Wissenswertes über das Adventure **Challenge of the Five Realms**.